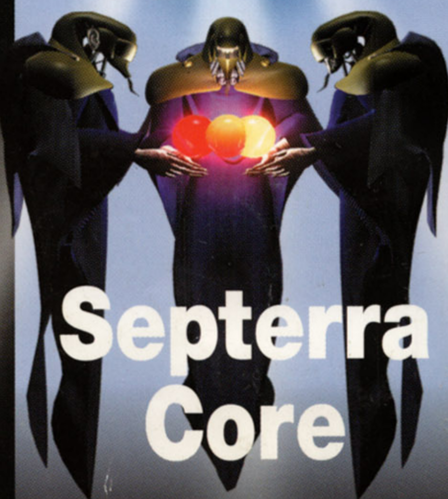
2 CDs Joc full SEPTERRA CORE - RPG-UL CONTINENTELOR PLUTITOARE

LEVEL

www.level.ro • Games, Hardware & Lifestyle • Iunie 2002



EVE – The Second Genesis

Arta spațială on-line

Might and Magic IX

Puternica serie RPG a luat sfârşit.

Dungeon Siege

Mai bun decât Diablo?

BLOOD OMEN 2
THE LEGACY OF KAIN SERIES

~~115.000 lei~~
98.000 lei

pe CD
Counter Strike 1.4

DEMOS SUDDEN STRIKE 2 ■ F1 2002 ■ BEAM BREAKERS ■ STARSHIPS UNLIMITED FILME NEVERWINTER NIGHTS ■ EVE ■ SYBERIA
IMAGINI STATIC ■ VIVISECTOR ■ HOTEL GIANT PATCH HALF LIFE 1.1.0.9 ■ HEROES OF MIGHT AND MAGIC 4 ■ MIGHT AND MAGIC IX ■ WARRIOR KINGS

Orange PrePay

ai totul la un loc

- cu Orange PrePay poţi vorbi mai ieftin, activând una dintre cele două opţiuni

  Numere Favorite - vorbeşti cu **42% mai ieftin** cu 5 prieteni, indiferent de reţea

  Timp Favorit - vorbeşti cu **28% mai ieftin,** în fiecare seară între orele 20.00 - 08.00 şi în weekend

- ai bonus pentru apelurile primite şi alte 5 bonusuri suplimentare
- după primul minut de convorbiri, ai taxare la secundă
- ai Roaming internaţional şi acces internaţional de la primul apel

the future's bright, the future's Orange



,scuselea după deget

N-avem bani de upgrade, de jocuri full... N-avem bani uneori nici pentru revistă. Calculăm totul în alocații și pachete de țigări (un **LEVEL** e cam cinci pachete de tutun ieftin). N-avem bani să ne luăm placă video sau un hard mai mare... dar facem rost. Noroc cu ziua de naștere și cu sărbătorile, că mai aterizează câțiva Vlaicu de mână cu Grigorescu. Vindem pământ, ne luăm Athlon. Vorbesc din experiență, cunosc cazuri. La redacție încă sosesc scrisori cu „am un K6-2, 64 MB RAM. Ce upgrade îmi recomandați?". E drept că tot mai multă lume are acces la tehnologie, dar cu ce efort? La câte renunțăm? Mulți privesc problema cu detașare pentru că își permit, dar cei mai mulți o privesc cu îngrijorare. Și nu vreau să aud cum că „Tehnologia se ieftinește de la zi la zi. Ce, e mult 1200 de dolari pentru un computer superbazat?" Da, e al naibii de mult, chiar dacă e plin de Audi A8 prin oraș.

Când un prieten are un computer atât de leneș încât filmele sunt poze și nu poate decât să asculte MP3-uri și să joace titluri de acum trei ani, ce poți altceva să zici decât că „life sucks" și că nu merităm asta. Mai deunăzi, cineva mă întreabă cam ce upgrade își poate face cu cel mult 3 milioane de lei. M-am gândit instantaneu la un mouse mai bun, ecran de protecție, joystick, tastatură și POATE mai rămâne ceva și pentru o pereche de boxe mai răsărite, deși nu mai sunt sigur. Sincer, n-am știut ce să spun... Am ajuns prea obișnuiți cu ideea că tot ce putem face e să visăm. Când vine câte un upgrade care face ca nu știu ce joc să se miște mai bine, e eveniment, se sărbătorește, știu toți prietenii. Și te întrebi dacă situația se va schimba vreodată...

Tocmai a apărut Morrowind... superb jocul, dar îți cam trebuie echipament să-l poți juca. Câți dintre voi se pot bucura la maxim de un joc apărut în ultimele două luni? Câți pot spune că rulează un FPS de ultimă generație fără nici cea mai mică sacadare, cu detaliile la maxim? De curând discutam cu colegii de la **CHIP** despre evoluția hardware-ului și cineva a amintit că XP-ul e funcțional și pe un Pentium la 350 MHz cu 64 MB RAM. Poți edita text și pe un 486 în condiții acceptabile. Dar jocurile sunt o cu totul altă problemă. Avem tot mai mult senzația că nebunia evoluției tehnologice e hrănită premeditat de industria jocurilor. Citeam undeva o comparație între gamerii PC și cei PlayStation. Una din concluzii era că pasionații de jocuri pe computer sunt ciudați rău, pentru că doar ei sunt în stare să-și facă un upgrade de 200 USD pentru a rula acceptabil un joc care face cel mult 50 USD (la noi e chiar mai trist, pentru că nu ne permitem nici măcar cei 50 de parai). Și acesta e adevărul... suntem prinși într-un cerc vicios. Nu vreau să fac apologia lui PlayStation (2), dar adevărul e că, dacă pe un joc scrie „pentru PS2", atunci cumpărătorul știe că nu va avea nici o problemă să-l joace la performanțe maxime.

La urma urmelor, avem totuși bani. Luăm componente în rate, la mâna a doua, de la un prieten, dar niciodată nu obținem ceea ce ne dorim. Și jocurile tot apar și frustrarea e hrănită în permanență. Un PC perfect pentru jocuri de acum un an e acum bun pentru „medium detail", 800x600, 16 biți etc. Peste încă un an, putem să ne luăm adio... Poate ar fi mai bine să ne lăsăm de fumat (recomandabil oricum), de băut, de mâncat, de vorbit la telefon, de mers cu troleul, de folosit apă caldă și curent electric și SIGUR ne luăm Pentium cu GeForce. Amândouă cu 4 în coadă – se-nțelege...

■ **Mike**

,scuselea după deget



Mike – Calm, iubesc oamenii și militez pentru pacea mondială



Mitza – „Bună, sunt Mihai, îmi place să zâmbesc, să mă bucur de viață”



Sebah – 300 de cai putere și-un șofer pe măsură



Locke – Nu da, mă, fac și eu un ban...



BogdanS – Blue are the feelings that live inside me



Marius – Ca tot românul sănătos



Koniec – Io mi-s. Minunați-vă!

LEVEL IUNIE 2002

CUPRINS CD

DEMO
Beam Breakers
F1 2002
Monsterville
Starships Unlimited
Sudden Strike 2
RoX

EXTRA
Detonator 28.32

MOD'S
Counter-Strike 1.4
Vampire Slayer

PATCH
Half-Life 1109
Might&Magic 9
Tony Hawk's ProSkater 3
Warrior Kings
Heroes of Might&Magic 4

WALLPAPERS
Vampire Slayer

SCREENSAVERS
VIM40 Cornelius

MEDIA

FILME
EVE
NeverWinter Nights
Syberia

IMAGINI
American Conquest
Earth&Beyond
Hotel Giant
Static
Vivisector

UTILITARE
BitDefender
BSPlayer
DivX 5.0
IfranView 361
Micro DVD 1.2
WinAce 2.11
Winamp 2.80
WinRar 3.0

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse.

CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

cuprins

20 – PREVIEW EVE: THE SECOND GENESIS

Avântul MMORPG-urilor nu s-a oprit încă. Aveți ocazia de a afla mai multe detalii despre un space MMORPG, ce va fi lansat la sfârșitul acestui an, din preview-ul publicat în paginile revistei.





40 – REVIEW BLOOD OMEN 2

Ați simțit vreodată o sete nestăpânită și nu ați știut cu ce să o stingeți? Ați tremurat vreodată la vederea cărnii fremătânde și nu știți de ce? Răspunsul ar putea fi aici.

SimCity 4

O nouă generație a jocurilor pentru PC din seria SimCity este pe cale să vadă lumina ecranelor noastre, a anunțat recent și tare Electronic Arts. SimCity 4, această speranță a viitorului aflată deocamdată în stadiul de embrion în pântecele EA din studioul Maxis (care se află în orașul-american-cu-nume-frumos Walnut Creek), pregătește următoarele: un nou engine grafic, precum și unul la fel de nou de simulare; un nou gameplay regional și posibilitatea de a urmări viețile fiecărui Sim în parte etcetera. Producătorii spun că „SimCity 4 va fi cea mai realistă, puternică și personală experiență SimCity din câte au existat vreodată," începând, carevasăzică, cu data de 22 mai, când va fi (mai precis a fost) lansat jocul. Cică încă de la început, jucătorii vor dispune de puteri dumnezeiești (da, așa se zice în românește), ca de exemplu crearea de munți, văi, păduri și ape. Și în a șasea zi Ei vor crea Metropola, orașele făcând parte dintr-o regiune, regiunea dintr-un.. gata, serios, nu mai Fac! Fiecare localitate va deveni o componentă mai mult sau mai puțin importantă a regiunii create, ajutând la dezvoltarea generală (sau nu) a acesteia. Resursele vor putea fi, deci, împărțite, iar orașele se vor putea lua la întreceri de tot felul. Încă o chestie: fiecare Sim va putea fi urmărit individual, jucătorii putându-i observa viața de zi cu zi, bucuriile și necazurile, eșecurile în dragoste și... mami, nu stinge televizorul!







Dark Age of Camelot 1.50

Împătimiții Vârstei Întunecate a Camelotului se pot acum bucura de o nouă versiune a binecunoscutului MMORPG care nu numai că repară pe ici pe colo câte ceva, dar mai aduce și câteva lucruri noi. Astfel, fiind un joc exclusiv online, grupurile de chat vor putea găzdui până la 50 de jucători; de asemenea, cel care va obosi în luptă, șezând puțin să-și tragă răsuflarea, va fi expulzat automat din câmpul de bătaie (în versiunea anterioară puteai și să pui de-un picnic în timp ce îl pocneai pe adversar).

O noutate majoră se concretizează în implementarea așa-numitului Realm Ability System. Acesta va permite jucătorilor de nivel mare să obțină noi abilități în lupta RvR (Realm versus Realm Combat). De asemenea, acest sistem de abilități va aduce beneficii și diferitelor clase care se vor angaja în aceleași bătălii RvR.

Dark Ages of Camelot v.1.50 vine, de asemenea, și cu o nouă coloană sonoră de ambient. Adică, atunci când tu, cetățean pașnic al Camelotului, te vei plimba ca tot omul p-acolo, nu te vei mai confrunta cu acea tăcere apăsătoare ce îți însoțea plimbările, ci vei auzi cântecul păsărelelor, foșnetul copacilor, mugetul lupului și trilurile ursului. Aceste sunete vor varia în funcție de alternanța zi/noapte, vară/iarnă, boxe/căști și mama/tata, dar atenție! Doar în zonele verzi din afara orașului. Că în oraș e altă treabă... adică aceeași.

De asemenea, se vor modifica și stilurile de luptă, dar acesta este deja subiectul unei alte... chestii.

flash flash flash

THQ anunță lansarea jocului Hot Wheels Bash Arena

Fanii Hot Wheels vor putea experimenta viteza, performanțele și puterea acestor mașinuțe într-un joc în stilul Destruction Derby. Peter Dille a spus că jucăriile Hot Wheels sunt cele mai bine vândute în America și, astfel, copiii vor putea să facă pe computer ceea ce le place cel mai mult: o competiție de distrugere în masă a mașinilor, fără a mai exista probleme de genul „Ăăă, tata mai vleau una la fel, că ata s-a ticat...".

Al treilea titlu din seria Earth 2150 este pe vine

Eart 2150: Lost Souls este programat să fie lansat pe piață în cel de-al treilea sfert al anului, iar Akaei a declarat că acest joc este o prioritate pentru ei. Jocul este creat de Reality Pump, aceeași firmă „vinovată" și de cele două titluri anterioare, o companie ce s-a străduit din greu pentru a-și îmbunătăți engine-ul grafic 3D. Primele două 2150 au primit o puzderie de premii și s-au bucurat de aprecierea criticilor de specialitate.

Planurile lui Nintendo pentru jocurile online

Nintendo a împărtășit presei o parte din planurile sale de implicare în industria jocurilor online. Pentru început va lansa un prim joc numit Sega's Phantasy Star Online Episode I&II. Acesta va fi lansat în toamna acestui an și a putut fi jucat la standul Nintendo de la E3, începând cu data de 22 mai 2002. Strategia Nintendo se bazează pe filozofia că online-urile sunt unele din cele mai de succes jocuri, ce creează o dependență maximă rezultată în urma concurenței acerbe între jucători.

Indiana Jones and the Emperor's Tomb

Alăturați-vă neînfricatului arheolog și aventurier care se află din nou într-o misiune de recuperare a unui obiect de o inestimabilă valoare. Urmăriți-l cum, în anul 1935, călătorește în China, unde încearcă să evite ca să cadă un artefact cu puteri magice deosebite în mâinile unui personaj cu intenții dubioase. Indiana Jones s-a întors și este mai bun ca niciodată. Fiind supus unor teste dure, este purtat din apele infestate de crocodili din Ceylon până pe străzile aglomerate ale Hong Kongului. Biciul și pistolul său fac mai multe ravagii ca niciodată. Picioare de mese, scaune, lopeți și alte arme improvizate fac și ele parte din inventarul lui Indi. Adversari versați în arte marțiale sunt adversari teribili. Rezultatul constă în realizarea unor lupte mult mai impresionante, cu un view ce aduce mult cu secvențe de film.

Acest joc impresionant creat de cei de la Lucas Arts va apărea la sfârșitul toamnei 2002 pe Xbox, Playstation 2 și pe PC. Jocul este realizat în colaborare cu cei de la The Collective Inc.



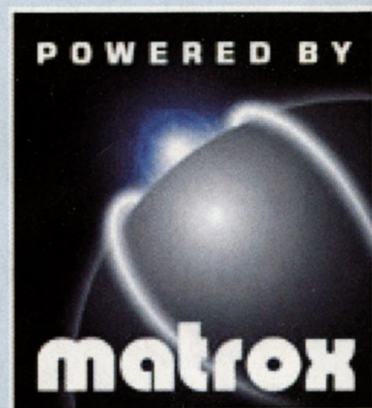
Prima companie independentă de produs jocuri

Co-creatorul consolei Xbox, Seamus Blackley, și alți trei veterani din industria producției de jocuri au declarat că au pus bazele primei companii independente de creat jocuri. Compania se va numi Capital Entertainment Group, se va ocupa de finanțarea și supervizarea producerii de jocuri și de vinderea produsului finit către distribuitori. Blackley a explicat că ceea ce vor face ei în cadrul firmei este echivalent cu ceea ce se întâmplă în industria filmului, anume compania îl produce, iar studioul se ocupă de mediatizarea și vinderea acestuia. CEG are un capital de început cuprins între sumele de 40 și 50 de milioane de dolari, 15 milioane fiind primiți de la banca britanică de investiții Durlacher, iar restul de la investitori privați. Blackley mai spune că o mare importanță în luarea acestei decizii, de a-și crea propria firmă de gen, a avut-o experiența sa în crearea Xbox-ului, experiență din care a învățat că nu se poate privi doar spre partea roz a lucrurilor, adică spre jocuri, dar și spre partea mai urâtă, adică cea financiară. În această firmă, pe lângă Seamus Blackley, întâlnim nume ca Eugene Mauro, unul dintre primii agenți ai industriei de jocuri, și Mark Hood, fost director executiv de la compania de distribuție Sierra Interactive.



Matrox G1000 se apropie

Noi detalii referitoare la viitoarea placă video ce va purta semătura Matrox au fost oferite publicității. Conform reprezentaților companiei, acest model de placă va spulbera efectiv orice placă actuală, fiind aproximativ de două ori mai rapidă decât cele deja existente. Cei interesați au putut afla detalii despre acest nou produs, pentru foarte scurtă vreme, pe site-ul Matrox. Placa va conține cipul Matrox G1000, dotat cu 105 milioane de tranzistori, și va rula cu o frecvență de 375 MHz. În plus, vor exista 8 benzi de asamblare, AGP 8x și 2 MB de cache pentru unitatea de texturare și geometrie. Memoria video se va încadra între 64 și 256 MB RAM DDR. Posibilitatea de afișare pe 4 monitoare simultan și suportul pentru DirectX 9 se numără printre noile facilități ale acestei plăci. Prețul de pornire este de aproximativ 229 dolari.



flash flash flash

Knights of the Cross

Bazat pe nuvela cu același nume a lui Henryk Sienkiewicz, jocul este un jurnal al războiului dintre polonezi, lituanieni, mercenari din Boemia și Ordinul Cavalerilor Teutoni. Totuși jocul nu permite decât controlarea Imperiului Polonez și a Ordinului Cavalerilor Teutoni. Programat pentru lansare în ultima parte a lui 2002, Knights of the Cross speră să găsească o nișă în piața mereu aglomerată a strategiilor și să se poată afirma, dezvăluind o lume încă relativ neatinsă până acum de jocuri, cea a secolului al XV-lea.

Sierra și E3

Cu ocazia lui E3, Sierra a găsit de cuviință să-și anunțe titlurile atât pentru PC cât și pentru console. Este vorba în primul rând de jocurile care se vor lansa până la toamnă, dar și de cele programate pentru anul viitor. Printre acestea merită a fi amintite Malice, programat pentru pentru XBox, SWAT: Urban Justice pentru PC, un preview, The Hobbit pentru GameCube, care se bazează pe romanul lui J.J.Tolkien, și NASCAR Racing 2002 Season.

Deer Hunter 2003

Infogrames a anunțat că va lansa în acestă toamnă Deer Hunter 2003, care se află momentan în producție în studiourile de la Sunstorm Interactive. Veți avea posibilitatea ca, într-un decor 3D îmbunătățit față de versiunea anterioară, să vânați vreo trei specii de căprioare, nu spun care. Jocul oferă mai multe modalități de joc, printre care se numără Hunt Now, Hunting Trip, Learn to Hunt și Hunt Online. Dacă nu aveți bunici vânători, atunci un tutorial foarte bine pus la punct vă va învăța tot ce trebuie să știți.

Noi „membri" la Intel

Odată cu deschiderea către public a evenimentului organizat de Microsoft, pe numele său WinHEC 2002, compania Intel a prezentant două noi prototipuri de procesoare. Așadar, este vorba de un procesor destinat notebook-urilor, denumit Banias, iar cel de-al doilea este așa-numitul Pentim 4 la 3 Ghz, ce are la bază tehnologia Hyperthreading. Acesta din urmă, după cum afirmă oficialii Intel, are o performanță cu 20 % mai ridicată față de actualele modele Pentium 4. Revenind la Banias, acest procesor lucrează la o frecvență de 400 MHz și este construit în tehnologie de 0.13 microni.

Tot cu această ocazie a fost anunțat și noul procesor Pentim 4 – B, însă nu ca model prototip, ci ca produs de serie. Spre surprinderea tuturor, acest nou procesor va avea frecvențe de până la 2,5 GHz și va avea nevoie de alte modele de plăci de bază. Totuși, chipset-ul recomndat pentru aceste noi procesoare se pare a fi i850e, care din păcate încă nu este valid pentru modulele de memorie PC1066, ci doar pentru modulele de RIMM PC 800.



Stealth Combat

Un joc tactic pentru PC, a cărui acțiune se desfășoară într-un viitor nu prea îndepărtat, în timpul unui război ce a izbucnit între EMA (Economic and Military Alliance) și The Great Empire. Alegeți tabăra și participați la 25 de misiuni de infiltrare, recunoaștere și distrugere în cabina a celor mai bune vehicule pe care le poate pune la dispoziție armata. Jucătorul poate prelua comanda unei multitudini de vehicule de luptă și jeepuri la elicoptere la orice fel de sistem ofensiv aerian sau amfibiu. Diferitele situații de luptă în care este pus jucătorul (pe mare, pe uscat și în aer) conferă jocului o adâncime neegalată până acum de nici un joc militar de acțiune. Veți rezolva misiunile jocului explorând cu meticulozitate fiecare bucățică de teren sau infiltrându-vă în spatele liniilor inamice. Uneori, atât nu va fi de ajuns și va trebui să aplicați o altă tactică: cea a pumnului de fier.

Stealth Combat este și primul joc ce folosește engine-ul JARED, capabil de a procesa simultan mai mult de un milion de poligoane.



Așteptate cu sufletul la gură...

Pentru foarte mulți dintre noi raportul preț/performanță în ceea ce privește plăcile video are și va avea foarte multe de spus în ceea ce privește alegerea unui model din mulțimea de plăci video disponibile pe piață în acest moment. Cu puțin timp în urmă au fost anunțate de către producători plăcile video Leadtek și Gainward ce vor avea incluse chipseturile nVidia Ti4200, plăci foarte râvnite datorită performanțelor acestora. Atât arhitectura de memorie cât și algoritmul de antialiasing mult mai puternic fac ca aceste plăci video să fie mult mai bune față de predecesoarele lor din clasa GeForce3 TI500. Un aspect important îl reprezintă faptul că prețul unui GeForce4 Ti4200 este cu mult mai mic comparativ cu cel al unui GeForce Ti 500.



flash flash flash

Camelot la 200.000 de utilizatori

Mythic Entertainment a declarat că jocul lor, Dark Age of Camelot, este un adevărat succes în Statele Unite ale Americii. Jocul a fost „scos" pe piață în octombrie 2001 și permite utilizatorului să creeze și să joace cu un personaj ce se va plimba printr-o lume medievală cu influențe de fantasy, lume sfâșiată de un război crunt între trei facțiuni principale. Compania va lansa jocul în Franța, Germania și Anglia în decursul acestui an și în Coreea de Sud cândva, în curând.

Tomb Raider 2

De când este vorba de Angelina Jolie, se pare că cei de la Paramount Pictures se mișcă foarte repede pentru a o redistribui într-un nou film pe aceeași temă. Evident, este foarte posibil ca și acesta să se bucure de aceeași calitate... „dubitabilă". Deocamdată abia s-a hotărât cine va fi regizorul, cu toate că nici măcar acest lucru nu este sigur. Oricum, sorții i-au fost favorabili lui Jan de Bont, același care a relizat și Speed. Cert este faptul că Tomb Raider 1 a făcut vânzări de foarte mulți bani, nu zic cât că nu mă credeți.

3Dlabs revine

De această dată, compania californiană lansează un nou chipset grafic, sub denumirea de P10. El a fost proiectat în special pentru a rula aplicații multimedia și de tip office. Acest nou chipset conține suport pentru viitoarele drivere DirectX 9 și OpenGL 2.0. P10, după cum anunță producătorii, va permite executarea a nu mai puțin 170 G operații cu virgulă mobilă. Implementarea de efecte vizuale este realizată cu suportul subrutinelor și unităților programabile ce permit performanțe remarca-

Nefandus – de la Operation Flashpoint la horror

Undeva printr-o parte destul de înfiorătoare a Europei, un străin „vizitează" un sătuc de la poalele munților. Odată ajuns acolo, coborât din tren, el realizează că ceva e putred în Transilvania. Și totuși este singurul dintre 700 de pasageri, 7 controlori și 1 conductor care conștientizează acest lucru. „Chiar și un om ce nu primește mesaje directe de la Dumnezeu știe că toate minunile sunt un cadou de la el." Traducere: jumătate om, jumătate demon, carismatic, bântui orașul, deschid porțile iadului, mă joc cu orori de coșmar, descurc mistere mai vechi ca tine și ca mine, omor monștri ireali cu arme reale și mai am timp și de o bere rece lângă doi mici. Dacă vrei să mă întâlnești vino la standul meu din Q1 2003 și mai vorbim. Studioul Bohemia Interactive Black Element, împreună cu distribuitorul Cenega, au anunțat că sunt pe cale să termine (vorba vine) acest joc de horoare, unde un străin se va bate cu forțele răului și va încerca să dea de cap unui mister ce bulversează lumea de la începuturi. Bohemia Interactive este compania responsabilă și pentru Operation Flashpoint.



Need For Speed: Hot Pursuit se întoarce 2

Need For Speed, unul din cele mai premiate și mai jucate jocuri din categoria arcade racing, s-a întors mai bun ca niciodată. Rămânând credincios performanțelor și jucabilității care l-au consacrat, luându-și în spate moștenirea lăsată de predecesorii seriei NFS, Hot Pursuit 2 este o adevărată minune. O galerie întreagă de mașini de vis și locații exotice e prezentă și de data asta, cu țelul declarat de a ne da pe spate.

Mașinile, printre care figurează Porsche, Ferrari și Lamborghini, alcătuiesc o adevărată panoplie a imaginii renderizate în stilul propriu NFS. Toate aceste bestii motorizate vor avea de străbătut cele mai frumoase locuri din lume, vor trece pe sub cascade, peste râuri. Nisipul deșertului le va intra sub capotă și le va înfunda jigleru', iar apa sărată a oceanelor pe malul cărora se vor lua la întrecere cu poliția le va strica bunătate de capotă tratată cu Dyo. Ce mai, o adevărată crimă!

În joc vor figura peste 60 de evenimente diferite, multe upgrade-uri pentru mașini, trasee ce trebuie câștigate prin sudoarea muncii și uzarea cauciucurilor. Modul split screen este și el prezent. Tot ce rămîne este să mai așteptăm până la sfârșitul verii, să punem mâna pe el și să vedem într-adevăr ce este de capul lui.



flash flash flash

bile. De asemenea, firma 3DLabs va reveni sub „brațul" ocrotitor al celor de la Creative odată cu lansarea acestui nou chipset.

Memorii mai ieftine

Este foarte posibil ca, în această perioadă, să se acorde o a doua șansă acelora dintre voi care nu au reușit să-și facă upgrade de memorie anul trecut. Firma vinovată de „alunecarea" la vale a prețurilor este Hynix Semiconductor. Ea a dat verde la această scădere de prețuri, obligându-le în același timp pe Samsung Electronics și Micron Tehnology să adopte aceeași măsură. În situația în care costul de producție al unui modul de 128 MB SDRAM costă ceva mai mult de 2 dolari, este posibil ca cei implicați în acest sector de activitate să sufere consecințe nefaste, gen faliment.

Smoke Attack

SĂ NU RÂDEȚI! Vă previn! Jocul în cauză, spre fericirea noastră gratuit, este un soi de Nintendo anti-fumat. Arma de care veți dispune este o țigară aprinsă, cu care va trebui să curățați Pământul (sau, în fine, harta...) de plaga ce se cheamă Fumător. Evident, creația, ca să îi spun așa, face parte dintr-o campanie anti-fumat susținută de Guvernul Elvețian. Drepturile de autor ale joculețului revin companiei Phenomedia AG, care are în portofoliu și mai vechiul „Catch the Sperm" (a cărui descriere, din păcate, nu este obiectul nostru acum). De altfel, am cam rămas fără cuvinte. Nu zic, foarte frumos, dar parcă este democrație și parcă jocurile nu ar trebui să promoveze violența... nici măcar în cazul fumătorilor, care și așa se omoară singuri.

Muscle Car II: American Spirit

Lumeee, lumeee, auziți cu mic și mare/ că vom avea prin „parcare"/ A Doua Mașină cu Mușchi (... file afumat) în Spirit American/ prin magazine PUNCT. Acest eveniment se concretizează (cu siguranță, cel puțin la această dată) în singurul ultim joc de mașini ce a apărut din tenebroasele birouri ale Global Star Software. Față de al său tată, pe nume Muscle Car '76, acest junior al curselor cu mușchi autohton virtuale va dispune de mai mulți șoferi (tre' să recunosc, au speranțe băieții), de mai multe modele pe patru roți sub numele de cod MAȘINĂ, de mai multe curse (nu s-a precizat tipul acestora, da' cred că nu de cai), de o grafică mai bună și de un nou conținut audio care ne va încânta urechiușele de gameri înrăiți. Muscle Car II: American Spirit este oferit cu dedicație (și contra cost) din partea producătorilor atât racer-ilor (a se citi cu accent pe „ce") veterani, cât și celor cu caș la gură (și nisip de pe șosele, în dinți). Dispozitivele-pe-patru-roți MAȘINĂ vor putea fi alergate pe 32 de trasee diferite, designul modelelor situându-se în perioada 1970-azi. Racer-ii, indiferent din ce categorie vor face parte, vor putea alege între trei moduri de joc, printre care un „career mode" (știți voi povestea, NFS-iștilor). Acestea fiind spuse...gata.



Civilization III: Play the World

Recent, cei de la Infogrames au anunțat expansion-ul Play the World pentru binecunoscutul Civilization III. Să nu vă bucurați prea tare, deoarece „a anunța" nu este sinonim cu „a lansa"; cel puțin în cazul jocurilor, cuvântul se definește prin „măi fraților, va fi odată ca niciodată, că de nu, nu v-am mai aiuri..." Oricum, add-on-ul va încorpora, în primul rând, suport total multiplayer atât pentru Internet, cât și pentru LAN-uri, play-by-e-mail (să mă ierte Dumnezeu, dar... ???). De asemenea, „infogramiștii" au pus la punct și modul de joc hotseat, precum și un mod turn-based, unul simultan și unul nou fără ture (uite tura, nu e tura). Jucătorii vor putea alege să se elimine unul pe altul, să comită regicid, să-și captureze steagurile sau să joace în mod tradițional (adică cum, „hai să dăm mână cu mână"-like?). De asemenea, add-on-ul Civilization III: Play the World va aduce opt noi civilizații, fiecare în parte cu ale sale unități specializate. În plus, vom avea opt noi lideri, câteva noi opțiuni pentru hartă (de exemplu, piste de aterizare, outpost-uri, turnuri de radar) și alte diferite bunătăți, atâtea încât o să crape Moș Crăciun de ciudă că i-a luat-o înainte concurența! Cu ocazia amintită, Sid Meier (nu are nevoie de prezentare, nu-i așa?) a ZIS: „Am ascultat cu grijă doleanțele fanilor și le vom oferi tot ce și-au dorit plus o cârcă extra." Eu apelez însă la vechea vorbă populară care și ea a ZIS: „Om trăi ș-om vedea!"



Tombola LEVEL și THRUSTMASTER



Sperăm să vă placă noul premiu pe care îl oferim împreună cu Thrustmaster:

Thrustmaster - Firestorm Dual Power Gamepad.

Ce sport puteți juca cu dispozitivul Thrustmaster Football Stadium?

1 a) volei b) polo c) fotbal

Găsiți răspunsul în articolul despre Thrustmaster din acest număr.

Tombola LEVEL și THRUSTMASTER

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov.

6/02 1

Nume, Prenume:				
Str.	**Nr.**	**Bl.**	**Sc.**	**Ap.**
Loc.	**Cod**	**Județ**		
Telefon:	**E-mail:**			

STAR WARS
EPISODE II

NOKIA
3410

Descoperă-ți Forța

E hotărât. Nesupus. Pasionat. Eroic. Tu ești? Vino să-l vezi pe Anakin Skywalker în Războiul Stelelor Episodul II. La cinematograf. Și fă-ți telefonul să intre în rol. Intră pe www.nokia.ro.

Acolo vei citi despre Nokia 3410. Cu el poți descărca jocuri și aplicații, prin WAP, direct pe mobil.



Magazine Nokia în România:
București: B-dul Ștefan cel Mare nr. 8, sector 2, tel/fax: 01.212.24.80
Iași: B-dul Independenței B1-5, tel: 032.222.930, fax: 032.222.643

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

www.nokia.ro

Copyright © 2002 Nokia Corporation. Nokia și Nokia Connecting People sunt mărci comerciale înregistrate ale Nokia Corporation. Specificațiile pot fi modificate fără o notificare prealabilă. Unele caracteristici sunt dependente de rețea. Verificați disponibilitatea WAP și a altor servicii la operatorul Dvs. de rețea și/ sau la furnizorul de servicii.
Disponibilitatea anumitor produse și servicii poate diferi de la o zonă la alta. Verificați aceste date la cel mai apropiat distribuitor Nokia. Serviciile se pot taxa suplimentar. Toate drepturile legate de STAR WARS cad sub incidența ©2002 Lucasfilm Ltd. Toate drepturile rezervate. Utilizare autorizată.

Hotel Giant

Preview

Viață de manager hotelier



Ori de câte ori primesc vreun press release de la JoWooD Productions sper ca acesta să anunțe apropiata lansare a Frontierland-ului. Nici de data aceasta însă nu a fost să fie, iar press release-ul primit ne anunța un alt joc produs de această companie austriacă, joc ce face parte dintr-o serie lansată cu ceva ani în urmă prin Traffic Giant. În Hotel Giant, după cum sugerează și numele, jucătorul se va ocupa de bunăstarea unor lanțuri hoteliere și a oaspeților lor.

Alo, recepția?

Hotel Giant este un joc de tip tycoon, doar că de data aceasta nu veți mai conduce vreo companie de transport, nici fluvială, nici aeriană, nici feroviară. Pur și simplu veți deveni pentru o perioadă director de hotel sau, dacă sunteți foarte bun, al unui lanț hotelier. După cum ne povestesc producătorii,



veți începe cu un mic motel, undeva într-un colț uitat de lume, un popas pentru turiștii obosiți, un loc unde aceștia pot lua o gustare fugară sau să se recupereze cu un pui de somn. Jocul va încerca să vă ofere o libertate de decizie cât mai mare (mă rog, simulând condiții reale de piață, de cerere și ofertă), astfel încât drumul de la acest mic motel până la un lanț hotelier de cinci stele, care să stârnească până și invidia unui Marriott sau Hilton, va fi cel puțin sinuos. Pentru a nu îngrădi deloc creativitatea voastră, producătorii se vor prezenta cu nu mai puțin de 26 de modele hoteliere pe care le veți putea construi în 20 de metropole internaționale (precum Tokyo, Paris sau New York). Vă imaginați câte elemente veți avea la dispoziție pentru a umple golurile dintre și de pe pereții hotelurilor (vă spun eu de pe acum... peste 600).

Trei ceasuri rele

Dacă ar fi să dăm crezare producătorilor, trei lucruri sunt de o deosebită importanță. Este vorba de oaspeți, de facilitățile hotelurilor și de angajați. Nu este suficient să oferiți condiții bune sau servicii de calitate oaspeților hotelului. Veți fi nevoiți să-i supravegheați constant, să le observați reacțiile și să vedeți dacă sunt sau nu mulțumiți. Dacă nu sunt, atunci, ca manageri buni ce sun-



Admirând valorile imobiliare



Satisfacție masculină la 27 de ani

Hotel Giant – simulator?

De aici, nu mai e tycoon...

teţi, veţi acţiona imediat pentru a îndepărta cauza nemulţumirilor acestora. Scopul este să-i faci să se simtă extraordinar pentru a-i determina să se întoarcă şi cu alte ocazii şi, nu în ultimul rând, să mai scape şi câte un bacşiş consistent. Dacă la început, în cazul motelului amintit, strictul necesar (un pat, un fotoliu şi un duş) este suficient, cu timpul dezvoltarea hotelului şi atragerea unor turişti mai pretenţioşi vă vor obliga să vă îmbunătăţiţi constant serviciile şi facilităţile. Va trebui să înlocuiţi canapeaua jalnică cu un pat dublu, în locul duşului va apărea o baie complet utilată, un televizor în cameră (nici un mini-bar nu strică). Toate acestea se vor extinde la nivel general sub forma unor piscine, saune, săli de gimnastică sau fitness, restaurante, cluburi de noapte (a se citi striptease) sau casinouri.

Bineînţeles că, pentru a asigura servicii de calitate, ai nevoie de un personal calificat. Şi, la rândul lor, fiind oameni, şi aceştia trebuie să fie mulţumiţi de ce li se oferă în schimbul muncii prestate. Poate că la un motel obscur o chelneriţă cu şorţ alb şi pătrăţele roşii mestecând gumă şi vorbind flegmatic (pentru un salariu mizer) este acceptabilă. În schimb pentru un hotel de cinci stele, uniforma şi zâmbetul amabil sunt obligatorii, sintagma „Clientul are întotdeauna dreptate" este la ea acasă. Şi aşa mai departe...

Vip Patel, Managing Director al JoWooD Productions, afirmă că „Hotel Giant oferă jucătorilor posibilitatea de a experimenta pe viu ce înseamnă construirea unui hotel. Combinând trei elemente vitale ale acestei industrii, simulatorul garantează o experienţă totală şi inedită în interiorul industriei hoteliere." Această declaraţie exprimă cât se poate de elocvent scopul acestui joc, iar în luna iunie a acestui an vom putea să transpunem vorbele în fapte şi să ne construim propriul hotel.

■ **Claude**



Spaghete milaneze sau ce-or fi...

Titlu	Hotel Giant
Gen	tycoon
Producător	JoWooD Productions
Distribuitor	JoWooD Productions
Procesor	PII 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
Data apariţiei	iunie 2002
ON-LINE	www.jowood.com

The Sum Of All Fears

Realitate, ficțiune, posibilitate, prezicere? Un alt scenariu de la Tom Clancy.



În ultima vreme am fost obișnuiți cu jocuri create și inspirate după filme de mare succes (Medal of Honour: Allied Assault, inspirat după Saving Private Ryan, Harry Potter,3 după filmul și cartea cu același nume, Star Wars JK II Jedi Outcast, Spider-Man etc.). Continuând această linie de succes, Ubi Soft va încearca să cucerească piața cu The Sum Of All Fears. Jocul va fi o transpunere a filmului cu același nume ce este lansat în această perioadă în Statele Unite. La rândul său, filmul se bazează pe un roman de succes al lui Tom Clancy, romancierul care reușește să aducă ficțiunea atât de aproape de realitate încât, la un moment dat, nu mai putem distinge între cele două (vezi evenimentele de la 11 septembrie).

Jocul este produs de Red Storm Entertainment, studioul situat în Carolina de Nord care s-a evidențiat până acum pentru transpunerea în jocuri a mai multe romane semnate de Tom Clancy. Așadar, vom găsi în The Sum Of all Fears o combinație între grafica și fizica din Ghost Recon și gameplay-ul din seria Rainbow Six.

Teroarea teroriștilor...

... nu este altul decât Jack Ryan. Subiectul „terorism" este destul de fierbinte în lume la ora actuală, așa că nu suntem deloc surprinși dacă în joc ne vom încarna în pielea lui Ryan, liderul unui mic grup de luptători antiteroriști din cadrul F.B.I. Intriga jocului, la fel ca și cea a filmului, diferă un pic față de cea din carte. Dar, în esență, este vorba despre același lucru: un act terorist pune în pericol nenumărate vieți și, chiar mai mult, este pe cale să pună în pericol siguranța mondială, deoarece există pericolul izbuncirii unui conflict global. Un grup de militanți (nu aș putea să spun de care anume, deoarece există la ora actuală mii și mii de militanți pe întreg globul), în orice caz, un grup de militanți pentru promovarea dreptului internațional la libertatea terorismului și a dreptului omului de a ucide, se hotărăște, nici mai mult, nici mai puțin, să lovescă direct în guvernul Statelor Unite ale Americii și să preia controlul asupra celui mai puternic stat al lumii. Veți spune că numai niște nebuni se pot gândi la așa ceva și nimeni nu o să vă contrazică. Dar să fim îngăduitori și să ne





gândim că s-au văzut nebuni și mai mari, care au și împlinit mare parte din ceea ce și-au propus.

Pentru ca aceștia să nu-și atingă scopul criminal, jucătorii vor intra în pielea lui Jack Ryan și vor lua parte activ



la lupta împotriva teroriștilor. Vor exista 11 misiuni variate, cu o acțiune fulminantă, care ne vor pune la grea încercare atât reflexele, cât și aptitudinile de tacticieni. Misiunile secrete vor avea un grad de periculozitate foarte ridicat. Vom avea de anihilat cuiburi de teroriști din lumea întreagă, de plantat sisteme de urmărire în vizuinele acestora, de neutralizat arme puternice destinate distrugerii în mase și, clasic, de salvare a ostaticilor.

Cu sau fără tactică

Jack Ryan va avea libertate deplină în ceea ce privește pregătirea luptelor. Jucătorul va putea da ordine membrilor echipei, le va putea stabili waypoint-uri. Există hartă pentru fiecare zonă de conflict. Analiza corectă a acesteia și pregătirea planului de luptă sunt una dintre atribuțiile liderului. Din acest punct de vedere, pregătirea tactică a luptelor va conta foarte mult. Dar un ochi ager și o mână iute va putea alege o altfel de abordare a misiunii. Producătorii au încercat să extindă target-ul căruia i se adresează jocul, pentru a nu-l mai face prea dificil pentru cei care, să spunem, nu au făcut încă armata. Probabil, această măsură s-a luat în urma reacției pe care au primit-o la Ghost Recon. Complexitatea tacticii acestuia, care a primit atâtea laude și a fost folosită chiar pentru antrenarea militarilor americani, s-a dovedit a fi un hop prea mare pentru mulți jucători. Cu toată simplificarea adusă, trebuie totuși știut că, în anumite situații, o rezolvare în genul „mergem la grămadă și împușcăm tot ce mișcă" se va lăsa cu moartea sigură a temerarului.

Arsenalul pe care îl vom avea la dispoziție este destul de mare. Jucătorul va avea de ales între 15 arme de toate felurile, plus grenadele cu care am fost obișnuiți în jocurile de acest tip. Din păcate, nu vom putea alege o anumită armă pentru personajul nostru, ci doar pe cea standard care se încadrează în clasa din care face parte. Aceasta înseamnă că nu vom avea o pușcă cu lunetă în mână decât dacă vom alege să fim sniperi, și nici atunci nu vom avea de ales din mai multe tipuri de puști, deoarece există doar una.

Vor exista mai multe niveluri de dificultate, putând transforma inamicii în idioți cu diplomă sau adevărați mercenari antrenați în cele mai crunte condiții și cu abilități superdezvoltate. De asemenea, coechipierii vor bubui de proști până vor căpăta puțină experiență.

Multiplayer-ul se anunță o adevărată plăcere de pe acum. Jocul va putea fi rezolvat în modul cooperativ, echipa de luptători anti-teroriști fiind formată din jucători. Deathmatch-ul și teammatch-ul de până la 32 de jucători s-ar putea să ne umple un pic zilele și nopțile. Una dintre surprizele producătorilor este faptul că una din hărțile pentru aceste moduri va fi reproducerea studioului. Vom putea astfel elimina teroriștii chiar din locul în care au fost creați.

În concluzie, vom găsi un joc cel puțin plăcut, susținut de o grafică detaliată și cu un engine care și-a arătat valoarea (același cu cel din Ghost Recon). Din păcate, numai viitorul poate să decidă în ce măsură se va impune, deși promisiunile, ca întotdeauna, ne fac să visăm cu ochii deschiși.

■ **Sebah**



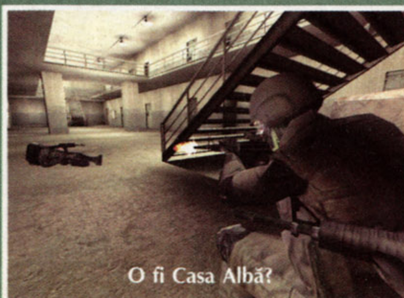
Aici au fost teroriști!



Jack Ryan mă numesc/ Din sud-est, Feldioara!



Șirul indian - moartea apasă.



O fi Casa Albă?

Titlu	The Sum Of All Fears
Gen	FPS/RTT
Producător	Red Storm Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	sumofallfears.ubi.com

Static

Nu-ţi pune mintea cu ei





Nu ştiu de ce, dar dintr-o dată simt nevoia asta subită de a scrie un articol despre Static. Sunt sigur că îmi voi rezolva toate problemele dacă voi scrie acest preview despre Static. Mda, cred că asta o să şi fac...

Prima oară când am auzit de Static a fost odată cu anunţarea finaliştilor de la Independent Games Festival, printre care se numără şi sus-amintitul Static.

Independent Games Festival se ocupă de promovarea jocurilor produse de companii independente, indivizi ca mine şi ca tine care lucrează la un joc nu pentru bani, ci din pasiune şi eventual pentru a arăta lumii că pot. În fiecare an sunt alese cele mai bune 10 astfel de jocuri pentru a participa într-o finală la sfârşitul căreia câştigătorul/câştigătorii pleacă cu 15.000$ în buzunar şi cu un foarte posibil contract de distribuţie. Jocurile ce ajung în finala IGF sunt cunoscute pentru originalitatea şi ideile inovatoare pe care le prezintă, dar şi prin nivelul scăzut de finisare de care dau dovadă. Nu contează însă... toate aceste jocuri sunt o dovadă vie că mai există developeri care urmăresc şi altceva decât scoaterea pe piaţă a unui produs super-comercial.

Ei bine, echipa din spatele Static-ului s-a trezit anul acesta printre cei 10 fericiţi finalişti şi uite aşa lumea a auzit de ei şi de interesantul lor proiect. Acum, dacă faceţi parte din acea „lume" care dormea în timpul programului şi a trecut cu vederea proiectul celor de la Pinbox Productions, cred că a venit momentul să aflaţi mai multe.

Static este un RPG ce a reuşit să atragă de partea sa interesul din ce în ce mai crescând al numeroşilor fani ai seriei Fallout. De ce? Pentru că, la fel ca şi Fallout, Static este un joc plasat într-un univers postapocaliptic al anilor '50 şi pentru că Static reuşeşte să surprindă cu acurateţe acea atmosferă care a făcut din Fallout unul dintre cele mai apreciate jocuri din ultimii ani.

Nu e vina mea

Povestea din Static a reuşit să mă surprindă într-un mod plăcut nu prin intriga propriu-zisă, ci mai ales prin modul în care jucătorul devine implicat în aceasta. Te împiedici şi cazi într-o groapă. Ghinionul tău... nu de alta, dar de aici porneşte totul. Te trezeşti un pic julit la genunchi şi cu creierul julit de mai toate amintirile tale. Eh, asta este... dacă ar fi fost vorba numai de atât ar fi fost chiar bine, însă pe lângă toate astea te trezeşti că eşti



Nu cred că ăştia sunt băieţii buni...



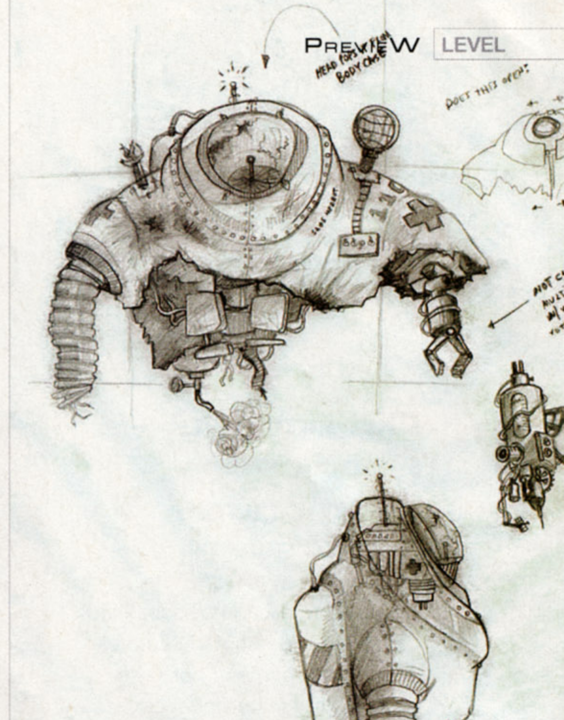
Weeeee... luminiţe!!!



Ordinele pe ziua de azi sunt:



Alegerea skill-urilor principale



undeva în adâncul unei baze militare super-secrete, ai implantat un cip în ceafă, auzi din ce în ce mai multe voci și, ciudat, toată lumea pare să te cunoască.

Cum s-a ajuns la toate astea? În timp ce un război devastator ocupa prima pagină a ziarelor din toată lumea, inamicii încep să folosească arme sofisticate cu care distrug nave de război instantaneu, fără nici un avertisment. Guvernul pornește o serie de teste secrete ce poartă numele de „Project Rainbow" prin care speră să facă navele respective invizibile cu ajutorul undelor electro-magnetice. Proiectul a fost închis într-un final, dar una dintre ramificațiile sale a fost susținută în continuare de guvern. Este vorba despre Proiectul Mesmerize, al cărui scop era găsirea unei modalități de controlare a minții umane cu ajutorul acelorași unde electro-magnetice și a unui cip implantat în ceafa subiectului. Ei bine, tu ești unul dintre subiecți, iar baza militară în care te-ai trezit este tocmai cea care se ocupă cu Proiectul Mesmerize. Norocul tău este că respectiva căzătură a reușit să mai atenueze cumva din puterea cipului implantat în ceafa ta, astfel încât, în afara unor destul de rare crize, ai control total asupra corpului și minții tale.

Discutam despre modul în care jucătorul este introdus în poveste. Unul dintre obiectivele declarate ale producătorilor este acela de a realiza un RPG în care storyline-ul nu se rezumă numai la text și câteva cutscene-uri. Și din ce am văzut până acuma din tech-demo-ul lansat de ei, se pare că vor reuși. Atmosfera este atât de încărcată de mister încât îți este greu să nu începi să te întrebi ce cauți tu acolo, de ce, și să te implici încetul cu încetul în poveste. Pe lângă asta mai sunt și acele „crize" în timpul cărora pierzi controlul asupra personajului și intri într-un fel de transă în care o voce misterioasă îți explică ce AR TREBUI să faci. O idee de efect, vă garantez...

Deși, după cum am mai spus, Static se aseamănă până la un anumit nivel cu Fallout și deși mulți dintre fanii celebrei serii RPG și-au manifestat interesul pentru acest joc, cei de la Pinbox Productions au decis ca luptele din Static să fie în timp real și nu turn-based. Producătorii și-au motivat alegerea (care a dezamăgit pe mulți) unui stil de luptă mai apropiat de cel din Baldur's Gate decât de cel din Fallout prin faptul că nu vor ca accentul să cadă pe complexele lupte turn-based, ci pe poveste și atmosferă. Om trăi ș-om vedea...

Ce mai e de spus... grafic, vei avea parte de niveluri 2D prerenderizate cu personaje 3D; vei avea posibilitatea să agăți după tine câteva NPC-uri pentru a te ajuta în joc; vei avea parte și de câteva niveluri desfășurate la suprafață; jocul nu va avea multiplayer și este pe jumătate gata. Nici o vorbă însă despre data lansării.

Să fiți însă cu ochii pe acest joc. Dacă va vedea vreodată lumina CD-urilor sunt sigur că va avea un cuvânt de zis în lumea erpegiștilor.

Mitza

P.S. O informație adițională pe care nu știu cum de am uitat să o amintesc în articol: Static este un proiect realizat în mare parte pe Internet, cei de la Pinbox Production fiind împrăștiați cam prin toată SUA.


Un individ vizibil „deranjat"



A se observa designul

Titlu	Static
Gen	RPG
Producător	Pinbox Productions
Distribuitor	N/A
Procesor	N/A
Memorie RAM	N/A
Accelerare 3D	da
Data apariției	N/A
ON-LINE	static-thegame.com

Vivisector: Creatures of Dr. Moreau

Din oceanul Pacific ies monştri

Dr. Moreau, această personalitate complexă care a hotărât cum că animalele şi oamenii pot să se combine în creaturi perfecte, superioare oricărei fiinţe care a făcut vreodată umbră pe pământ. Pentru asemenea planuri avea însă nevoie de un locşor doar al lui, unde să-şi construiască un micuţ şi foarte simpatic laborator – House of Pain – în care să execute experimentele pe care şi le dorea atât de mult. Prin urmare, a căutat el ce-a căutat şi a găsit o 'nsuliţă (Noble Isle) în Pacific. La câţiva ani de la demararea lucrărilor, Dr. Moreau se pare că a fost păpat de viu de propriile creaturi... şi gata, nimeni nu a mai ştiut nimic despre insula respectivă până când forţe militare obscure au redescoperit-o şi au realizat potenţialul chestiilor care mişunau pe-acolo, deja bine dezvoltate genetic, de-a lungul mai multor generaţii.

Action Forms este o companie ucraineană care a preluat ideea romanului scris de H.G. Wells, a cărui acţiune se petrece în anii 1890, şi a completat-o, aducând intriga în zilele noastre.



Vivisecţie

(lat. vivus <viu> + sectio <disecţie>)

02.01.1987 - din nefericire, te trezeşti pe vulcanica Noble Island. Şi, neavând nimic mai bun decât să încerci să supravieţuieşti, începi să mişuni printre colegi în ale mişunelii. Pe măsură ce înaintezi pe insulă, secrete oribile încep să ţi se dezvăluie. Şi totul când ţi-ai găsit şi tu să te plimbi pe-acolo...

Lumea din Vivisector conţine zeci de niveluri enorme, aşezate totuşi logic, pentru a crea insula Noble. Mediile de supravieţuire se cheamă jungle, păduri adânci şi munţi înzăpeziţi, dar nu vor lipsi nici complexe ştiinţifice în care greşeli geniale îşi duc viaţa de coşmar. Şi avansezi în joc, întâlneşti tot mai multe creaturi bizare,


ModBeasts cu flame ability


Nimic mai amenințător decât o gorilă înarmată


Skill-uri, skill-uri

supraviețuitori și gardieni lăsați în urmă. Să moară. Ajungi să-ți fie frică și de propria umbră... și de proprii pași... și de fiecare adiere de vânt... și de moarte. De aceea probabil începi să tragi în tot ce mișcă. Și în ce NU mișcă.

Ok, cool atmosfera... dar e nevoie și de ceva suport tehnic pentru a o putea

s in single body.

His is the House of Pain.

eir hearts.

materializa. Action Forms folosește un cod de renderizare a terenului – AtmosFear (aprindeți lumina!!!), capabil să renderizeze în modul cel mai plăcut privirii, de altfel îngrozite, a jucătorului atât spații interioare cât și plaiuri din cele insular-pacifice (evident, cu suport pentru ultimele apariții în domeniul plăcilor grafice). Un alt avantaj pe care încearcă să ni-l expună ucrainenii este acela al posibilității redării unei vegetații foto-realiste. Și, ca și în Project IGI, te poți plimba unde vezi cu ochii (ceva de genul „De ce nu te uiți pe unde mergi? Da' tu de ce nu mergi pe unde te uiți?")

Și asta nu e tot... mulți visează (încă) să creeze niveluri, dar puține editoare capabile au apărut până acum, pentru puține jocuri. Action Forms promite editorul V-COLD (Visual Compound Objects Level Design), pare-se foarte puternic și ușor de folosit. Editorul V-COLD permite utilizarea obiectelor compuse și a ierarhiilor de operanzi necesari proceselor boolean (cei familiarizați cu soft-urile de grafică 3D nu ar trebui să aibă mari probleme în utilizarea editorului). Avantajul tuturor acestor opțiuni este acela că utilizatorul poate modifica destul de ușor niveluri deja finalizate.

Tu și ei

Vivisector va avea și unele elemente FPRPG, adică personajul va dispune de un anumit număr de skill-uri, care vor fi dezvoltate pe parcursul jocului. Și nu doar skill-urile vor putea fi dezvoltate, ci și echipamentul, care va suferi multiple upgrade-uri până la sfârșitul jocului. Toate acestea vor fi extrem de importante, pentru că dificultatea pe care o vor ridica inimicii va fi respectabilă. Numele lor sunt ModBeasts și Humanimals, chestii urâte de tot dar, și mai rău, inteligente și cu abilități, tactici și putere de atac speciale. Și, în linia lui Impossible Creatures, jocul de care vă povestea Mitza în preview-ul de luna trecută, dar nu chiar atât de ciudat, în Vivisector vei întâlni gorile înarmate, pantere cu implanturi cibernetice și capacitatea de a deveni invizibile, precum și combinații de oameni cu tauri, lupi și lei. Toate aceste bestii vor trebui eliminate într-o cursă nebunească pen-



tru supraviețuire. Și, ca în orice cursă care se respectă, în Vivisector vor exista waypoint-uri, denumite beacons, care îți vor arăta, cât de cât, drumul spre ieșire sau măcar te vor ajuta să nu te rătăcești. Importanța acestor beacon-uri este maximă, pentru că îți permit să îți refaci energia, să faci rost de muniție și, poate cel mai important, să îți distribui punctele de experiență pentru îmbunătățirea skill-urilor și pentru upgrade-ul armelor.

Minimum sys

Ai un procesor la 400 MHz, 96 MB RAM și o placă video cu nu mai puțin de 16 MB? Atunci vei juca Vivisector, dar să nu te aștepți la cine știe ce performanțe. Fă-ți upgrade dacă vrei să te îngrozești la capacitate maximă. Dacă nu, joacă Doom sau alte vechituri. Action Forms nu pare să lase loc pentru vechituri în jocul ăsta și promite un titlu care să zguduie genul. Dar și pe-asta o s-o verificăm noi mai încolo, când apare... Nu se știe când.

Mike



Spațiu deschis. Momentan nu-mi spune nimic.



Upgrade la beacon

Titlu	Vivisector: Creatures of Dr. Moreau
Gen	FPS
Producător	Action Forms Ltd.
Distribuitor	Action Forms Ltd.
Procesor	PII 400 MHz
Memorie RAM	96 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
Data apariției	N/A
ON-LINE	www.vivisector.com

FILM PE CD LEVEL IUNIE 2002

EVE: The Second Genesis

Set the controls for the heart of the sun

Sentimentul de libertate s-a dovedit până acum foarte greu de implementat într-un joc, liniaritatea fiind în continuare un „must" al titlurilor actuale – sigur, cu nelipsitele excepții și-n general jocurile Massively Multiplayer On-line. Și cum Spațiul poate oferi cea mai mare libertate, transpunerea lui on-line într-o manieră grafică extrem de atrăgătoare este din punctul meu de vedere o rețetă sigură de succes. Cam la fel s-au gândit probabil și cei de la Westwood când au demarat proiectul Earth and Beyond; cât despre islandezii de la CCP (Crowd Control Productions) și-al lor EVE: The Second Genesis, cel puțin până acum par să aibă un mic avantaj (hmm... imaginile le-ați văzut?). Asa cum recunoștea și un membru al echipei de producție, Elite-ul de pe Commodore 64 a reprezentat motivația de bază pentru EVE. Conceptul jocului este similar, deși s-a



acordat o atenție mai mare asupra relațiilor dintre personaje și a dezvoltării acestora – îți vei începe cariera virtuală ca un simplu căpitan, la cârma unei năvuțe capabilă de salturi interstelare, și pentru început va trebui să te rezumi la mici drumuri comerciale (cumpărare-transport-vânzare de mărfuri) sau activități miniere. Asta până vei obține primii bănuți, cu care vei putea să-ți îmbunătățesti rabla spațială... sau, cu puțină răbdare, vei strânge suficienți bani cât să-ți cumperi una nouă!

Mai mult chiar – vei putea să achiziționezi așa-zise „skill kits" și „cyber-implants" (ceva mai scumpe), care te vor face „un om mai bun" din multe puncte de vedere. Cu ajutorul skill-kit-urilor vei învăța ce skill dorești, proces ce va lua totuși un timp... care va fi cu atât mai lung (și scump) cu cât skill-ul e mai pretențios. Încet-încet vei intra în ritmul jocului – vei avea nave tot mai bune, ți le vei echipa cu arme tot mai performante și vei porni în eradicarea competiției... sau nu tocmai. Așa cum ziceam, libertatea va fi un factor marcant în EVE, permițându-ți să alegi ce cale vrei tu. Într-adevăr, vei putea să devii un luptător de temut, dar la fel de bine vei putea să viețuiești confortabil în postura de negustor, colector de „space junk" (postură mai puțin confortabilă), sau – de ce nu – magnat al unei corporații! Asta întrucât EVE va introduce si un sistem strategic destul de complex, oferind jucătorilor mijloacele necesare pentru a fonda și conduce mega-corporații, pentru a realiza producții la scară largă și a purta războaie cu alte grupuri de jucători. Cu ajutorul skill-urilor și al banilor câstigați vor putea fi clădite colonii întregi (mici, dar întregi :P) și corporații axate pe afaceri de tot felul – ca-n exemplul de mai sus cu „space junk"-ul, afacere care la o adică s-ar putea dezvolta îndeajuns cât să necesite angajarea de noi jucători, începătorii fiind mereu în căutare de lucru. Iar aceștia, la rândul lor, vor putea urma ulterior o glorioasă carieră de gunoier stelar! Dacă ați mai jucat astfel de jocuri (și simulatoare de zbor în general), s-ar putea să fiți „puțintel" stresați de tenta de „dogfight" pe care o căpătau acestea; EVE va încerca să aducă








variații și în acest domeniu, luptele urmând să fie mult mai tactice – de la echiparea navelor la bătălia în sine, care se va purta de la distanțe... considerabile.

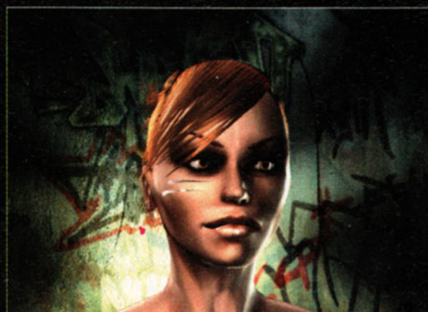
Interstellar overdrive

Poate ar fi totuși cazul să vă spun și o mică poveste, pentru a culisa mai ușor în universul lui EVE... Se făcea că, la vreo 20.000 de ani în viitor, oamenii dau peste o gaură-de-vierme care le oferă acces la o zonă îndepărtată a galaxiei, unde desigur pun rapid de un Colonisation. Pentru a face legătura între cele două lumi, construiesc un soi de „jump gate" (botezată „EVE") și își încep astfel o viață boemă și lungă... mă rog, nu prea lungă, pentru că după doar șapte decenii poarta e mistuită într-o enigmatică explozie de disproporții – care pe deasupra „defrișează" respectivul sistem solar și rupe toate legăturile cu Pământul. Ca norocul, câteva colonii mai mici reușesc să supraviețuiască dezastrului, însă partea proastă e că în scurt timp acestea încep să se dea cu sania pe panta descendentă a evoluției tehnologice... și uite-așa uită cu timpul ce-i aia warp drive, cuptor cu femto-unde și Pentium Telurium (generația 4500 cum ar veni). Au trebuit să treacă câteva milenii până când vechile tehnologii au fost redescoperite și odată cu ele au început să apară și conflictele între și-n interiorul celor 5 imperii care se formaseră din coloniile inițiale. Partea mai ciudată e că acestea au devenit în timp rase diferite! Așadar, nu vom întâlni în joc nici un fel de „alien"; în schimb, vom putea alege una din cele 5 „rase umane" – fiecare cu atributele sale și eventual o cultură proprie, politică proprie, interese proprii... eh, ați prins ideea. Ca să prindeți mai bine și ideea de la început cu „libertatea", vă informez că EVE va cuprinde circa 5000 de sisteme solare! Unele vor avea și câteva planete locuibile, dar din păcate nu vom putea să aterizăm pe acestea sau să ne apropiem apreciabil de suprafața lor. Orice relație cu o planetă se va desfășura prin intermediul unei interfețe 2D, de pe stația spațială asociată. Tot aici ne vom drege nava la nevoie și, foarte important, doar aici vom putea da log-off într-o siguranță relativă (varianta cu Ctrl-Alt-Del nu e la fel de fezabilă în general). „Relativă" pentru că, asemeni oricărui obiect electrificat și supraponderat din joc, și stațiile spațiale vor deveni inevitabil ținta









Titlu	Eve: The Second Genesis
Gen	MMO-space-RPG
Producător	CCP
Distribuitor	Simon & Schuster
Procesor	PIII 500 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	32MB
Internet	Modem 56kbps
Data apariției	26.10.2002
ON-LINE	www.eve-online.com

unor atacuri mai îndrăznețe; dar numai a celor foarte îndrăznețe, și veți vedea imediat și de ce (chestii de securitate în joc... ca să nu mai spun de sistemele defensive automate ale stațiilor :P).

Security breached – call Mr. Fuzms!

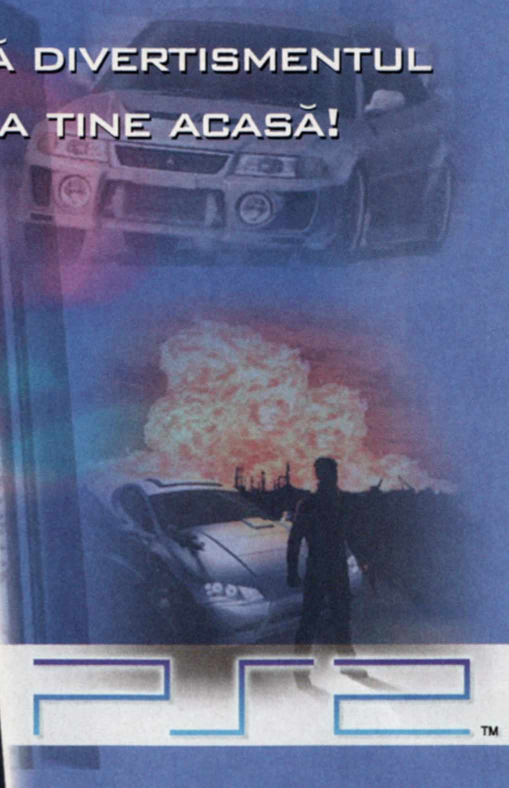
Moartea – frontiera finală... și de obicei un subiect foarte delicat în jocurile MMORPG. EVE încearcă la rândul său o abordare inedită, și să sperăm cât mai eficientă: în cazul (inevitabil până la urmă) în care nava îți va fi consumată de o explozie mută, tu vei rămâne încă în viață în interiorul unei capsule spațiale; la nevoie îți poți asigura nava și o parte din bunuri (cu condiția să nu fie ilegale), iar dacă dispui de fondurile necesare îți poți cumpăra o clonă a ta, care după moarte îți va „salva" multe skill-uri – atât de multe, cât ești dispus să plătești. Dacă cineva mai „glumeț" ți-ar distruge capsula (și implicit pe tine), acesta ar trebui să suporte consecințele drastice legate de el și de lege... și din nou ajungem la ce ziceam mai sus. Ce e toată zăpăceala asta cu securitatea? CCP dorește să asigure o cât mai bună protecție a jucătorilor din EVE, în mod special a celor nou-intrați; astfel au împărțit „lumea" în mai multe zone, fiecare cu propriul nivel de securitate și, de asemenea, fiecare jucător are asociat un „security rating" (gândiți-vă la sistemul cu buline colorate din grădiniță :P). Dacă, să zicem, te apucă o manie criminală și omori un jucător nevinovat, te vei trezi cu o bulină neagră lipită pe frunte și-ți va fi cam greu să intri în zonele cu securitate ridicată; la un moment-dat s-ar putea să te trezesti și cu recompense pe capul tău, lucru care va favoriza adoptarea urgentă a unui stil de viață ascetic... sau a muncii în folosul comunității, pentru redresarea rating-ului. Nu trebuie totuși să vă îngrijorați dacă sunteți un fan al acțiunii – asemenea fapte vor fi pedepsite doar când sunt comise în zonele de înaltă securitate; odată ce treceți într-o zonă „liberă" vă puteți face de cap în fel si chip - dar vedeți că la fel vor face și ceilalți jucători din zonă! Pe lângă metoda pasivă de supraviețuire (la căldurica securității), vor fi disponibile și altele mai agresive – în mod special mă refer aici la formarea de organizații de jucători. La un moment dat vor apărea conflicte chiar între organizații, mizele fiind cel puțin apetisante! Aceasta nu se traduce neapărat prin confruntări militare directe, ci și prin diplomație și... spionaj! Cariera de spion va fi probabil una destul de privilegiată, dar riscantă în acelasi timp, pentru că o altă afacere, care se va dezvolta de minune pe seama spionilor, va fi aceea a mercenarilor – iar problema lor cea mai importantă se va rezuma în cele din urmă la găsirea victimei. Producătorii au lăsat să se înțeleagă că un anumit jucător nu va putea fi localizat printr-un simplu „/whois" în chat-ul încorporat, ci asta va necesita timp și bani! De altfel, conversațiile „live" se vor putea purta doar în interiorul sistemelor solare, printr-o mulțime de metode; pentru a nu aglomera prea tare serverele de joc, comunicațiile vor fi mult restrânse între sisteme. În fine, despre grafică nu-mi permit să amintesc prea amănunțit din moment ce, în cazul de față, cuvintele nu își prea găsesc rostul. Priviți imaginile și bucurați-vă – nu prea găsiți multe jocuri de o frumusețe vizuală atât de brutală! Și dacă vă gândiți că toată această splendoare nu va fi întreruptă de timpi de loading, sau că numărul maxim de jucători se va ridica la câteva sute de mii, cel al modelelor de nave pe la 100 (complet customizabile), și dacă mai dați încă o ocheadă peste imagini... dar cred că am spus destul. Bucurați-vă de A Doua Geneză!

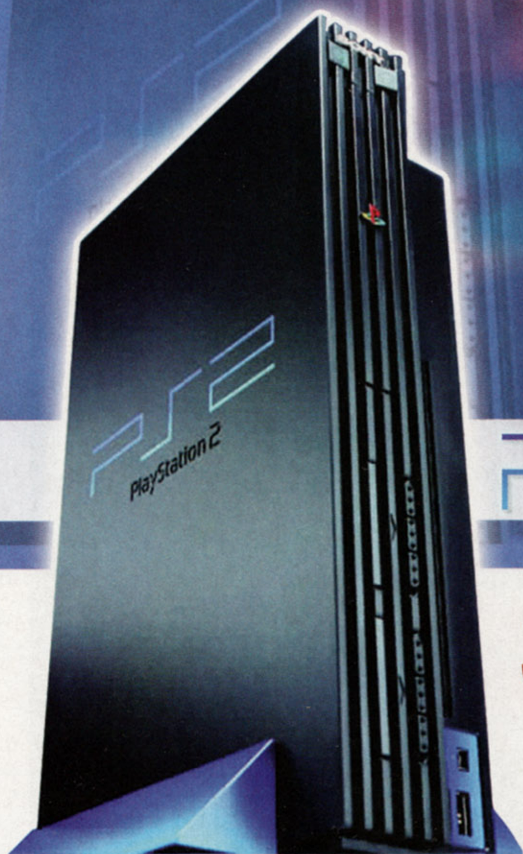
■ **Stokky**

PlayStation

SONY®

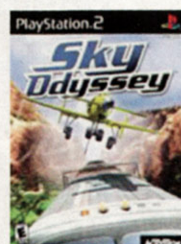
EXPERIMENTEAZĂ DIVERTISMENTUL HIGH-LEVEL LA TINE ACASĂ!







GRAN TURISMO 3



SKY ODYSSEY



WINNIE THE POOH



SPY HUNTER



DARK CLOUD

319$

COMPACT disc DOLBY DIGITAL dts DIGITAL OUT

DVD ROM DVD VIDEO

Sony Playstation 2 îţi oferă o grafică senzaţională pentru jocuri,vizionarea filmelor pe cel mai performant suport DVD precum şi posibilitatea de a asculta muzica favorită în orice moment.

Cumperi o consolă

Sony PlayStation 2

şi ai 10% reducere

pentru orice joc

PlayStation cumpărat

FLAMINGO COMPUTERS

www.flamingo.ro
0800-22.55.72 (0800-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro

American Conquest

Cam așa a apărut țara tuturor posibilităților

Gerard Depardieu a jucat rolul lui Cristofor Columb în 1492 (filmul), anul în care a fost pecetluită soarta amerindienilor. Pe atunci, lumea avea senzația că marea leagă Europa de Indii fără alte restricții. Expediția din 1492 a fost însă revelatorie și locuitorii bătrânului continent (pe atunci ceva mai tânăr) s-au mai luminat un pic și, în plus, s-au bucurat și de nesperata oportunitate de a mai măcelări câteva milioane de necredincioși. Dacă vă e și vouă poftă de așa ceva, atunci vă veți bucura să aflați că CDV Software ne pregătește un RTS istoric în care se „întâmplă" cucerirea Americii, nu doar a celei de Sud, ci și a celei de Nord. American Conquest va fi un joc care va cuprinde o perioadă temporală de mai bine de trei secole, între 1492 și 1813. Desigur, a petrece atâta amar de vreme fără activități acerbe ar duce la plictiseală cronică și chiar la îmbătrânirea și la final moartea naturală a jucătorului. Totuși, CDV nu are de gând să ne lase să putrezim 300 de ani și ne propune nu mai puțin de 30 de misiuni, fixate cu grijă pe fundalul a patru campanii mari și late: Războiul american de independență (nu vă gândiți la dorobanți, deși aici, la **LEVEL**, ne-am hotărât să vorbim la CDV și să le spunem să se gândească serios la un joc cu Maior Șonțu și Grivița), Războiul de șapte ani, Războiul lui Tecumesh și Expediția lui Pizzaro.



Stilul aglomerat

CDV e responsabilă și de Cossacks: European Wars și de continuarea acestuia, The Art of War. Ei bine, ceea ce separă aceste două RTS-uri de restul este, pe lângă evidenta diferențiere geografică a teatrelor de război, numărul impresionant de unități ce se pot afla sub comanda directă a jucătorului, adică 8000 de fanatici, gata să moară la comandă. În American Conquest, CDV nu se dezminte și chiar mărește turația (atenție la





jigler, să nu sară!) și ne trezim cum că ne vom delecta cu controlul și vom dispera cu haosul a 16.000 de unități aflate simultan pe câmpul de luptă. Auzind una ca asta, Locke și-a exprimat opinia supărată că CDV ar trebui să se gândească foarte serios la opțiunea distribuirii RTS-urilor sale doar împreună cu monitoare de cel puțin 21', pentru ca jucătorul chiar să vadă și să controleze atâta amar de unități. În fine, adepții veridicității se vor bucura, probabil, pentru că e evident mult mai plauzibil să porți lupte cu zeci de mii de soldați decât să te uiți la simboluri, dar e și mult mai dificil.

Și lista cu bunătățile CDV-istice nu se încheie aici, pentru că, se pare, compania germană și-a propus să ne arate cam cum arată istoria lumii în RTS-uri, nu doar a Europei. În consecință, iacătă-ne față în față cu 12 națiuni distincte în American Conquest. Rămâne la latitudinea noastră să alegem Europa sau America în luptă, dar cu o ofertă atât de generoasă ne va fi probabil dificil. Așadar, avem spanioli, englezi, francezi, azteci, incași, maiași, indieni Sioux, Huron, Delaware (Algonquin), liga Iroquios, Pueblo și, evident, americani. Pretențioșii, cârcotașii, nemulțumiții, tipicarii și pedanții au acum dreptul să tacă, mai ales că toată această panoplie a națiunilor e compusă în stil german, adică foarte organizat. Sper, totuși, să nu fim dezamăgiți și să găsim la fiecare din aceste vajnice populații „ceva-ul" caracteristic (mărturisesc puțin scepticism, dat fiind că am mai avut de-a face cu producții alemane orientate pe direcția Americilor și nu am fost extrem de încântat de stereotipiile hollywood-iene reluate cu brio).



În fine, vedem noi. CDV încearcă să calmeze tocmai acest scepticism, povestindu-ne cum vor fi disponibile nu mai puțin de 100 de tipuri de unități și 160 de clădiri, ceea ce ar trebui să fie suficient pentru recrearea atmosferei specifice secolelor 15-19. Se pare, deci, că American Conquest va fi foarte mult un joc al cifrelor matusalemice: 300, 16000, 160 etc. Dacă succesul său ar depinde de aceste numere, probabil am avea de-a face cu un super-hit, jocul jocurilor și visul oricărui RTS-ist devenit realitate.

Istoria desenată frumos

Ceea ce i-a uimit pe mulți (inclusiv pe subsemnatul) a fost grafica uneori excepțională din Cossacks. Deși nu pot spune că sunt fan Cossacks sau că nu am văzut niciodată ceva mai frumos, totuși trebuie să recunosc că sunt câteva elemente de grafică ce atrag atenția în mod aparte, ca de pildă modelele navelor. De altfel, acum pot extrapola și spune că germanii se pricep la grafică absolut onorabil. Pornind de la imaginile pe care le-am primit, sunt destul de convins că American Conquest ne va bucura ochiul tot atât cât promite să ne bucure mintea și să ne satisfacă nevoia de gameplay (deși pentru ultimele nu bag mâna în foc până ce nu văd și joc un review copy). Se pare, așadar, că nu vom duce lipsă de plaiuri americane și nici de specific zoo-silvic, ceea ce nu poate decât să ne bucure.

Despre gameplay se știu foarte puține în acest moment. Tot ce vă pot spune e că sistemul de comandă va fi unul bazat pe ierarhie, adică vor exista ofițeri, toboșari și soldați de rând; că precizia tirului de artilerie va fi condiționată de teren; că doar atât se știe despre gameplay.

Despre restul însă rămâne să vorbim mai târziu, prin toamnă probabil, când voi putea să spun cu adevărat dacă American Conquest a reușit să cucerească și altceva decât spațiu pe harddisk.

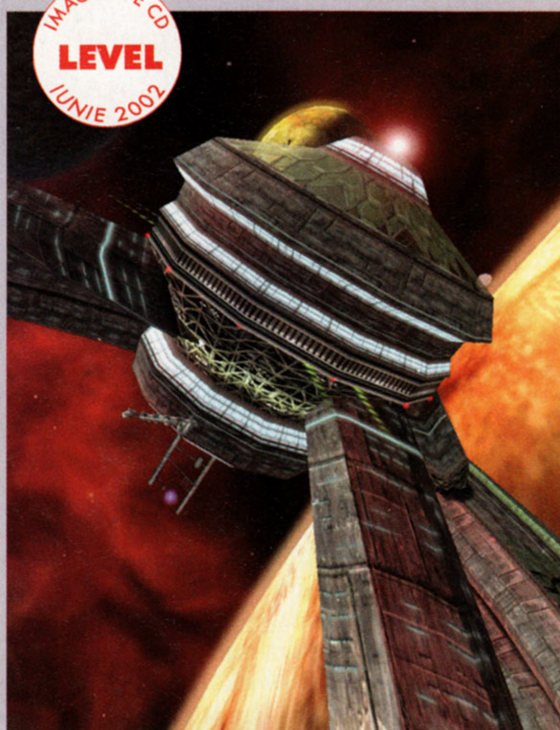
■ **Mike**

Titlu	American Conquest
Gen	RTS
Producător	GSC Game World
Distribuitor	CDV Software
Procesor	N/A
Memorie RAM	N/A
Accelerare 3D	N/A
Multiplayer	Da
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	www.cdv.de



Earth and Beyond

Sau de ce nu e bine să cucerim spațiul



După ce Ultima Online și Everquest au făcut furori în lumea jucătorilor de on-line-uri, le-a venit rândul și celor de la Westwod Studios să scoată un nou titlu de acest gen. Earth and Beyond este un alt MMORPG, adicătelea un massive multiplayer online role playing game. Un joc cu o acțiune total diferită față de a celor de până acum, Earth and Beyond se pare că va face o diferență. Obișnuiți ca, până acum, toate jocurile de o asemenea magnitudine să fie plasate într-un univers fantasy în care monștrii mitologici atacă sate prăpădite, dragonii răpesc fecioare, vrăjitori distrug castele și lumi întregi, de data asta vom fi surprinși de o acțiune SF. Într-un univers gigantic, sfâșiat de un război intergalactic, vei fi un simplu căpitan de navă, căpitan ce nu va avea de salvat lumi de la dezastre, civilizatii de la colaps sau de oprit alte asemenea incidente neplăcute ce ne disturbă viața noastră de zi cu zi.

Începuturile universului

Modul de avansare în nivel nu mai este așa de strict ca până acum. Nu vei mai fi nevoit să lupți întruna. Va fi de ajuns să te descurci în comerț. Normal, asta doar dacă ești un pacifist cu nava pictată în culorile curcubeului, căruia îi plac florile și copacii altfel decât scrum. Dacă alegi acest mod de a avansa în nivel, tot ce va trebui să faci este să descoperi noi resurse, să cutreieri galaxiile de la un cap la altul, să îți găsești client pentru marfa ta, și să stai bine pe poziții când pirații galactici se țin de coada ta, încercînd să ți-o smulgă.

Dacă așa ceva nu este pe placul tău, este de ajuns să îți cauți o navă ce trage în toate părțile, să cauți răii universului și să-i pui cu botul pe labe. Pirați se găsesc pe toate drumurile, traseele comerciale sunt nesigure, iar tu poți deveni dintr-un simplu lopătar de pirogă un adevărat căpitan pe vas de croazieră. Distractiv, nu?

Trebuie să știi înainte de a începe aventura ta ce vrei să faci. Nu de alta, dar ai de ales un caracter din trei rase diferite. Aceste rase au apărut toate din oameni când aceștia s-au împrăștiat prin galaxie. Jenquai sunt descendenții coloniștilor de pe Saturn și Jupiter, Teranii sunt cei ce încă mai zac pe planeta mamă și Orogenii cei ce se trag de fel de pe Marte.

Ca în orice joc normal, cele trei rase au trăsături diferite, nu atât fizice cât de caracter și dezvoltare mentală și tehnologică. Jenquai este rasa cea mai tehnologizată din toate trei și se bazează pe viteza navelor și pe cloaking (este singura rasă care se poate folosi de această capacitate). De asemenea sunt unica rasă care poate face mici salturi în hiperspațiu. În urma acestor descoperiri tehnologice, Jenquai au devenit rapid cei mai buni exploratori ai spațiului. Ei sunt cei mai indicați pentru cei care au ca scop explorarea, descoperirea de noi sisteme solare și noi surse de energie sau de materiale. Punctul lor prost este faptul că au cel mai slab scut de protecție pentru nave din întreg jocul. Navelele lor sunt cele care rezistă cel mai puțin într-o luptă pe față, fără ca nici unul dintre combatanți să aibă vreun avantaj conferit de surpriză sau în alt mod.


Gata, acuma e rândul tău să prinzi!


Geronimooooooo........



Teranii, ca de obicei în jocurile de gen sunt cei mai buni în materie de comerț. Navele lor sunt cele mai rapide din întreg jocul, și au cea mai mare capacitate de stocare a mărfurilor. În urma abilităților lor dezvoltate în ale comerțului și negocierii, teranii obțin cele mai bune prețuri pe mărfurile lor, iar afacerile lor merg cel mai bine din întregul univers. Puterea lor constă în cunoașterea perfectă a propulsiei, de pe urma căreia s-au ales cu cele mai rapide nave și în folosirea și dezvoltarea industriei calculatoarelor. Fiind foarte versați în folosirea computerelor, teranii au și ei un avantaj mare: skill-ul de hacking. În urma acestui skill, în timpul unei lupte ei pot dezafecta unul din sistemele cheie ale navei inamice. În luptă, teranii se bazează pe tehnologia torpile autopropulsate, aceste torpile având cea mai mare rază de acțiune dintre toate cele trei clase de arme avute la dispoziție.

Povestea cosmică

În mod normal dacă două dintre cele trei rase prezente în joc sunt pașnice de fel, trebuie ca a treia să fie dură, bazându-se pe puterea conferită de arme. Progenii sunt această rasă. Ei sunt cei care mai întâi trag și doar apoi te întreabă de sănătate, nu de alta dar vor să fie siguri că nu mișcă nimeni în fața lor. Au navele cele mai rezistente, și armele cele mai devastatoare din tot jocul dar acest lucru este contra balansat de viteza lor inferioară. Doar nu vroiați acum ca ei să facă regulile în întregul univers? Și progenii beneficiază de skill-uri proprii cum ar fi Shield Inversion (pe limba noastră asta înseamnă că într-o luptă dacă una dintre navele potrivnice este foarte aproape, scutul navei progene acționează ca o armă, sugând energia din scutul celeilalte). Armele lor de bază sunt cele bazate pe tehnologia proiectilelor. Au avantajul unei rate mari de foc ce favorizează distrugerile masive dar acuratețea scăzută din cauza faptului că proiectilele nu au nici un fel de sistem homming reprezintă un dezavantaj serios.

Povestea jocului este destul de comună. La bază stă rivalitatea dintre aceste trei rase, fiecare luptându-se pentru supremație, fiecare pe căi diferite. Înainte de a-ți începe tu aventura, cele trei rase surori au purtat un război distrugător din care toate au ieșit vlăguite. Acum totul se află într-o acalmie cam nesigură, fiecare așteptînd un semn de slăbiciune din partea celorlalte. Conflictul a pornit de la faptul că Jenquai au descoperit Porțile Antice de la marginea sistemului nostru solar, porți ce permit deplasarea instantanee în toate colțurile galaxiei. Acest lucru nu ar fi costituit un motiv de ceartă între cele trei rase dacă Jenquai nu le-ar fi ținut secrete încercând să se folosească doar ei de ele. Nu sunt deloc cei de genul: „să se dea câte una să ajungă la fiecare". Nici pe departe. Avari de fel, au ținut totul pentru ei, până când s-a trezit unul să se laude sau altul s-a scăpat la băutură prietenului său terran. De fapt modul în care au aflat ceilalți de existența porților este cam incert, dar ce contează este că atunci când au aflat nu le-a convenit de nici o culoare și gata, operațiunea Furtună în Deșertul Cosmic a luat proporții și frate s-a omorât cu frate, copil cu educatoare și găină cu ou.

Fiecare rasă are câte trei tipuri de nave. Sunt prezente câte un tip de navă pentru fiecare tip de caracter: explorer, trader și warrior. Un mod în care se pot obține caractere duale este acela de a-i alege unui personaj o navă de la una din celelalte două rase prezente în joc. De exemplu, dacă îi dai unui progen o navă de tip explorer făcută pentru un Jenquai, vei obține un hibrid perfect între natura războinică a primului și realizările tehnologice ale celui de al doilea.

Cel mai bine este să formezi un grup în care să existe mai multe tipuri de caractere și profesii. Explorerul acționează perfect ca scout, warriorul evident ca ce, iar traderul este și cel care poate manufactura noi tipuri de arme pe măsură ce se descoperă noi materiale, noi energii sau resturi de la navele NPC-urilor.

Într-adevăr, traderul este singurul care poate cerceta o tehnologie necunoscută. Este singurul care poate înțelege modul de fabricare al unei arme extraterestre, și o poate fabrica la scară largă. De aceea este foarte bine ca într-un grup să existe mai multe tipuri de clase. Cu cât mai mulți cu atât mai bine. Nici măcar nu există conflicte pentru acumularea de experiență. Traderul nu acumulează experiență în același fel ca warriorul și explorerul sau viceversa.

Și tot vorbind despre experiență și de creșterea în nivel, se pare că nu va mai fi acea frustrare când, revenind în fața calculatorului după o noapte de somn sau o zi de școală, realizezi că toată lumea cu care ieri erai în colaborare azi are cinșpe' niveluri peste tine. Se pare că cei de la Westwood s-au gândit la un alt fel de avansare în nivel, deoarece ei declară că nu vor mai fi probleme pentru cei ce nu își pot permite să petreacă multe ore în fața calculatorului. Nu va fi nevoie de mii de ore de joc pentru a ajunge la unul din nivelurile ridicate, adică exact acolo unde începe jocul cu adevărat. După doar câteva sute de ore vom fi destul de avansați în nivel pentru a putea face față oricărei situații.

Cam atât. Mai mult o să spunem când o să avem jocul în față și când o să vedem cu proprii noștri ochi această minune a tehnicii moderne ce este mecanica cerească.

■ Koniec

Titlu	Earth and Beyond
Gen	MMORPG
Producător	Westwood Studios
Distribuitor	Electronic Arts
ON-LINE	earthandbeyond.com


Și ce dacă a ta e albastră. A mea are termopane!


Și tu ai făcut Asihara?!


Forța mea e mai mare...

Review

Army Men: RTS

Plastic pe câmpul de luptă

- Soldați, marele nostru general a fost atins rău de tot în timpul luptelor. O bună bucată de țeastă, cu toată masa de plastic ce o avea pe post de creier, a fost pulverizată de o explozie.

- Sir, yes sir!

- Din păcate, nu ne va mai putea conduce în luptă, deoarece se află la reanimare cu patru perfuzii de plastic înfipte în craniu. Va trebui să răzbunăm lovitura pe care am primit-o. N-am să vă mint: luptele vor fi crunte.

- Sir, yes sir!

- Mulți dintre voi s-ar putea să ajungă plastic refolosibil!

- Sir, yes sir!

- Mulți s-ar putea să piară pe câmpul de luptă. Dar vă asigur eu, sergentul vostru, că nici unul nu va sfârși ca material pentru vreo Barbie fandosită! Plasticul vostru va fi folosit pentru crearea altor soldați bravi.

- Sir, yes sir!

- Soldați, acum e momentul să separăm grâul de neghină! Cât despre cei cărora nu le curge plastic adevărat prin vene, acum e timpul să plecați!.

- Sir, no sir!

- Sunteți cu mine!?

- Sir, yes sir!

- Atunci, pe ei, flăcăii mei!

Și așa s-a mai scris o pagină glorioasă din istoria micilor soldați de plastic. Eroismul lor în luptă a fost de neimaginat. Printr-o tactică desăvârșită pusă la cale de sergent au cucerit pas cu pas, misiune cu misiune, mai întâi împrejurimile casei, apoi au străpuns apărarea inamică și au intrat în curte printr-o spărtură din gard. Nu a fost deloc ușor pe sub roțile bicicletei, dar cele mai grele bătălii s-au dat în jurul skateboard-ului și



Sergentul, Durul și Plasticul


Generalul la reanimare



Agenții de la deratizare

sub roțile jeep-ului parcat pe alee. Punctul slab al redutei ce părea de necucerit – casa – a fost găsit tot de sergent. Cu o intuiție fenomenală, o inteligență tactică desăvârșită (doar nu degeaba-i șef), el a înțeles că singura modalitate de a pătrunde în casă este prin gemulețul beciului. Printr-o acțiune clasică de Full Plastic Jacket, o trupă de comando a reușit să intre în beci. Acum să vezi bătălie, când au început să apară și gândacii de bucătărie în rândul inamicilor. Acțiunile vor continua în bucătărie, atât jos, cât și pe masă, pe chiuvetă, aragaz și dulap. În camera de zi, supărat de faptul că a pierdut un spațiu vital pentru timpul lui liber, inamicul a aruncat în aer cea mai de preț comoară a casei: PlayStation 2-ul. Luptele crunte s-au dat în dormitor și în pod, până când verzii au reușit să recucerească toată casa. În cele din urmă, inamicul a fost respins și spațiul recucerit în întregime. Soldații noștri au fost încununați cu laurii victoriei și medalii cât cuprinde, iar primirea pe care-au avut-o acasă i-a făcut să-și mai dorească astfel de încercări ale vieții și în celelalte zile pe care le vor mai avea.

Plasticul – materie primă

Față de versiunile anterioare ale jocurilor cu soldați de plastic, Army Men: RTS, după cum îi spune și numele, este în primul rând o strategie. Ceea ce înseamnă că există două laturi ale jocului: resursele și luptele. Jocul nu oferă decât două resurse pentru dezvoltarea combatanților, dar acestea sunt arhisuficiente. Prima este plasticul, folosit pentru crearea soldaților și a clădirilor. Plasticul este colectat din toate obiectele de pe hartă care-l conțin (păpuși, roboți, farfurii, castronul de mâncare al câinelui, rămășițele soldaților uciși sau ale vehiculelor topite) de către niște mașinuțe specializate în culegerea deșeurilor. Plasticul este apoi transportat la o clădire (un aparat de stors fructe) care-l transformă în material de construcții pentru soldați, clădiri și autovehicule.

A doua resursă este energia electrică, pe care o colectează aceleași mașinuțe din obiecte care dețin așa ceva: baterii, lanterne, ceasuri, prăjitor de pâine.

Clădirile nu sunt numeroase. Există HQ – cartierul general, cu două posibilități de upgrade, rafinăria care prelucrează deșeurile, barăcile pentru soldați și garajul pentru crearea vehiculelor de orice fel. Acestea au disponibile upgrade-uri pentru dezvoltarea unor unități mai puternice.

Jucătorul, prin intermediul buldozerului – inginerul șef, va mai putea construi turnuri de apărare și va putea încercui tabăra cu sârmă ghimpată terminată în „dinți de dragon" făcuți din creioane. Pentru apărarea antiaeriană poate construi tunuri AA, iar împotriva infanteriei mai are la dispoziție buncărele de mitraliori.

Unitățile militare

În barăci vor ieși din plastic infanteriști de diferite tipuri: pușcași, grenadieri și soldați echipați cu dispozitive antimine (cei mai fricoși dintre toți, gata oricând să o ia la fugă). După upgrade avem și mitraliori (puternici împotriva infanteriei inamice), aruncători de rachete (buni împotriva vehiculelor), mortieri (excelenți împotriva clădirilor, dar inutili altfel) și lunetiști (cu o vizibilitate și o precizie de invidiat. De cele mai mul- >



Nu așa se abordează un turn


Asta este o forță solidă de atac



Bine că nu e Killer prin preajmă

Așa am mai mult succes


Sniper-ul păzește strângătoarele de gunoi


Intrarea în curte

te ori un singur glonț topește inamicul).

Energia va fi folosită pentru crearea mașinilor de luptă dotate cu mitralieră, a unităților de plantat mine, a salvărilor care se vor dovedi indispensabile în timpul luptei (dacă veți avea 2-3 ambulanțe în jurul trupelor în timpul luptei, atunci pierderile vor fi minime, deoarece regenerarea soldaților va fi foarte rapidă. În definitiv nu durează mult să lipești două bucăți de plastic.) Tancurile sunt mult mai solide și au o lovitură puternică, dar se mișcă încet și au o rată mică de foc. Elicopterele au o mobilitate excelentă. Sunt echipate cu două mitraliere, cu rată foarte bună de tragere, dar eficiență destul de mică.

Jucătorul mai poate chema în ajutor trupele de parașutiști și bombardierele, prin intermediul soldatului de la telecomunicații.

Cam acestea ar fi unitățile pe care le avem la dispoziție. Există un echilibru între ele pentru ca nici una să nu se dovedească imbatabilă.

Prezentare

Jocul, creat de Pandemic (studioul aflat în spatele lui Battlezone II și Dark Reign 2), poate fi abordat în modul campanie pe care, în mare parte, vi l-am expus în prima parte a acestui articol. Urmează modul care ne permite să luăm parte la marile bătălii care s-au dat în istorie între soldații de plastic. Multiplayer-ul are cu siguranță partea lui de distracție. Atât în LAN, cât și pe Internet, spiritele se vor încinge fără greutate.

Realizarea grafică este extrem de reușită. Animațiile, exploziile, obiectele casnice sunt detaliate și bine făcute. Muzica îți dă impresia că te afli în mijlocul celui mai serios și mai crunt război care a existat vreodată pe lume. Replicile personajelor sunt haioase, fazele umoristice abundând atât în joc, dar mai ales în filmulețele de la începutul și sfârșitul fiecărei misiuni. Jocul este 3D, dar cu o mică bubă. Camera nu poate fi rotită pe axa orizontală. Aceasta poate face numai o mișcare de sus în jos, jucătorul putând urmări luptele de undeva de deasupra, fără să aibă nici așa un câmp vizual foarte extins, sau de la nivelul solului, mult mai aproape de locul în care are loc acțiunea. Din păcate vor exista aproape întotdeauna unghiuri ascunse. Dezavantajul acesta este oarecum compensat de faptul că jocul se mișcă foarte bine fără a avea nevoie de un supersistem.

Selecția personajelor și manevrabilitatea acestora sunt foarte ușoare. Din acest punct de vedere realizatorii au reușit să scoată una din cele mai simple și mai de bun gust interfețe pe care le-am văzut până acum. Există și un tutorial pe care, dacă-l parcurgeți, vă veți da seama că vă aflați în fața unuia dintre cele mai prietenoase strategii de până acum. E drept că nici nivelul de dificultate nu este prea mare, dacă abordați jocul pe normal. Din acest punct de vedere AI-ul ar fi putut fi un pic mai agresiv, dar să nu exagerăm, totuși. La urma urmei discutăm despre soldăței de plastic.

Misiunile din campanie vor diferi destul de mult între ele (cucerire, supraviețuire, distrugere de obiectiv, salvarea țăranilor și escortarea lor în afara câmpului de luptă). Astfel, nu prea veți avea ocazia să vă plictisiți. Pentru cei care vor încerca jocul pot să spun de pe acum că vor petrece ore bune de distracție.

■ **Sebah**

Titlu	Army Men: RTS
Gen	RTS
Producător	Pandemic Studios
Distribuitor	3DO
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-330.23.75
Procesor	P 233 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.3do.com/armymen/rts

Grafica	18/20
Sunet	14/15
Gameplay	27/30
Feeling	05/05
Multiplayer	09/10
Storyline	09/10
Impresie	09/10

Nota: 91


Eu sunt Gigi Duru'!





Prinde „Musca"

Doi pe același calculator

Rayman M

Întoarcerea Supereroului

Rayman, eroul săltăreț al arcade-urilor, pe care eu l-am cunoscut prima dată pe consolă, se întoarce pe PC într-un joc creat special pentru multiplayer. Rayman M (cu M de la Multiplayer) este un joc realizat de Ubi Soft care vă va încânta cu siguranță dacă vă mai aflați încă pe băncile școlii generale. Îl recomand cu căldură celor care vor să se joace cu încă un prieten pe același calculator, deoarece jocul suportă un gamepad pe lângă tastatură. Însă nu dezamăgiți, deși în numele jocului există inițiala de la multiplayer, Rayman M nu este numai un astfel de joc. Poate fi abordat foarte bine și în single-player, putând deveni destul de captivant. Să încercăm însă să intrăm un pic mai mult în detalii.

Modurile

Pe lângă alegerea pe care o putem face între single-player și multiplayer, mai există încă una. Ne putem orienta spre curse, cu trei trasee diferite prin care ne vom putea conduce personajul. Aici vom găsi tot ceea ce are nevoie un jump&run pentru a se ridica la nivelul cerințelor: curbe sinuoase, terenuri cu aderență diferită (râuri pe care vom patina ca pe gheață), obstacole de tot soiul, porțiuni de accelerație sau de frânare, zone ascunse, scurtături, stânci, surprize de tot felul. Competitorii vor fi destul de incisivi. Loviturile între ei sunt repetate, deoarece pentru alegerea traiectoriei perfecte va trebui să îi îndepărtăm din cale.

Al doilea mod pe care-l putem încerca este și cel mai atractiv. Este vorba despre luptele pe care le putem incinge în trei arene cu celelalte personaje. Diferențele sunt mari pentru cele două tipuri de jocuri. Până și tastele vor fi diferite. Grafica se transformă dintr-un arcade clasic într-un început de 3D. Aici sunt mai multe tipuri de luptă pe care va trebui să le câștigăm. În Lum Spring vom avea de cules cât mai multe sfere ce vor apărea pe hartă, în Lum Fight vom avea de-a face cu un deathmatch clasic în care numărul de fraguri va conta. Ultimul tip se numește Capture the Fly și va consta în păstrarea, cât mai mult timp, a unei zburătoare deasupra capului. În clipa în care jucătorul care deține „Musca" este lovit, aceasta va trece deasupra celui care a reușit să-l atingă. Arenele vor fi presărate cu tot felul de arme, care de care mai ciudate, fără ca nici una să dea impresia de violență.

Grafica jocului este acceptabilă, fără să iasă în evidență, totuși. Animațiile tâmpe și sunetele caraghioase aduc o notă de umor binevenită acestui joc. Efectele speciale abundă și sunt destul de spectaculoase. Meniul jocului este însă superb făcut (dacă numai meniul ar face un joc atunci ar avea nota maximă). Controlul nu este deloc greoi, jocul fiind accesibil și copiilor de vârste mai mici. Personajele între care vom avea de ales sunt numeroase, existând și câteva surprize pentru cei care vor ajunge mai departe. De fapt, totul este astfel gândit încât să ofere tot felul de bonusuri și personaje noi care să-l facă rejucabil.

Un mare minus al jocului ar fi faptul că, deși a fost conceput pentru multiplayer și te-ai aștepta să fie foarte bine dotat din acest punct de vedere, îi lipsește totuși opțiunea de a-l juca pe Internet.

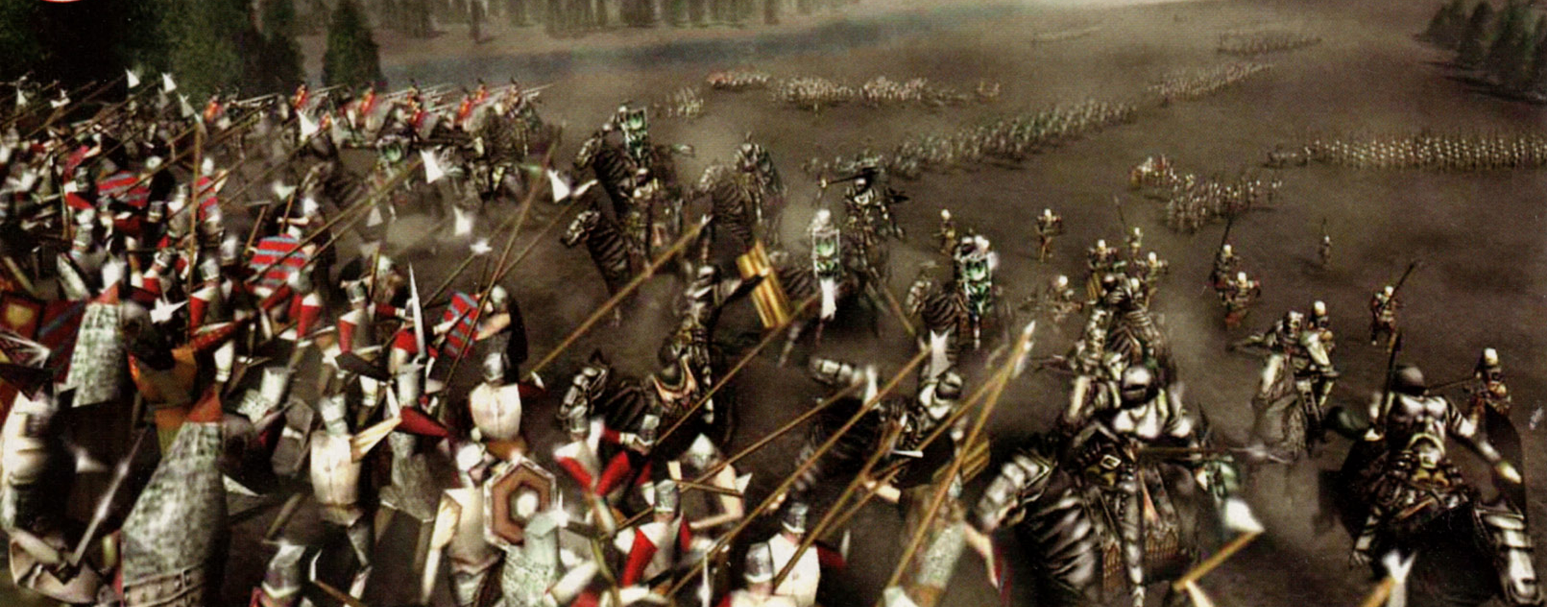
P.S. Am considerat că ar fi inechitabil să dau o notă prea critică acestui joc deoarece nu mai am vârsta la care să pot să fiu „obiectiv" pentru categoria din care face parte.

Sebah

Titlu	Rayman M
Gen	Arcade/Action
Producător	Ubi Soft Ent.
Distribuitor	Ubi Soft Ent.
Ofertant	Ubi Soft România tel. 01-2316769
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.raymanm.com

Grafica	13/20
Sunet	10/15
Gameplay	18/30
Feeling	02/05
Multiplayer	17/20
Storyline	N/A
Impresie	05/10

Nota: 65



warrior kings

Strategie reală în timp 3D

Earth 2150 sau Warzone sau alte strategii 3D, au încercat toate să redefinească genul, să răstoarne lumea. Era vremea în care te uitai mai mult la slideshow decât jucai efectiv, asta pentru că sistemul din dotarea personală nu prea făcea față noilor apariții RTS 3D.

Acum mai bine de un an au apărut și primele zvonuri despre Warrior Kings, de la Black Cactus. Am scris un preview și am rămas mască: era un joc care promitea prea mult. Apoi a urmat ECTS 2001 unde am avut ocazia să vizitez standul Black Cactus care, după cum vă povesteam în ECTS Files din LEVEL 11/2001, era mai mult decât umil. Mai precis, un singur computer pe care Steven Bristow, Project Manager al lui Warrior Kings, juca un beta nu foarte arătos și nici foarte performant în termeni de frame rate. Totuși, după o scurtă discuție, am aflat că încă se lucra intens la joc și că vor fi modificări majore în varianta finală. Mi-am spus că „mai vedem noi" și am plecat mai departe.


Acasă...

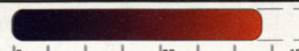
Acum Warrior Kings e în redacție. Îl joc și sufăr... emoțional. Acest RTS 3D este exact ceea ce mi-am dorit, cu o singură excepție: din cauza complexității net superioare oricărui joc de acest gen apărut până acum, performanța tinde să se piardă chiar și pe sisteme suficient de puternice (peste 1 GHz) încât să ruleze fără prea multe comentarii și ultimele apariții în domeniu. Să nu vă mirați dacă jocul începe să se miște în trepte, mai ales când aveți un număr impresionant de unități pe ecran. De fapt, în asta constă avantajul și dezavantajul lui Warrior Kings: multe, multe unități, până sunt prea multe. Și nu uitați că totul este 3D. TOTUL. Warrior Kings este, în opinia mea, următorul pas spre un Shogun complet 3D.

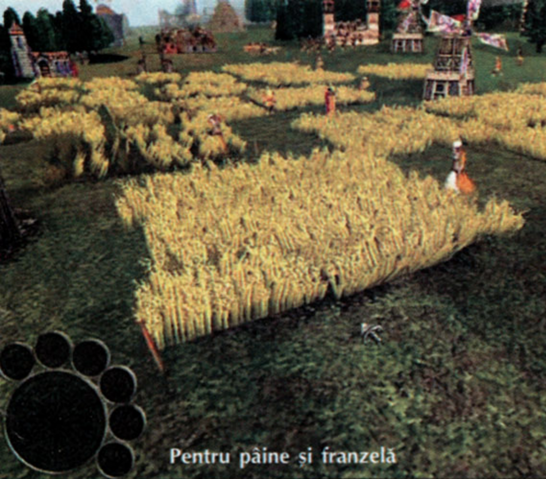
Ecce ludus!

Totuși, ce m-a fascinat atât la Warrior Kings? Ideea jocului este destul de banală, în definitiv. Un tărâm liniștit care,

Titlu	Warrior Kings
Gen	RTS 3D
Producător	Black Cactus
Distribuitor	Microids
Procesor	PIII 1GHz
Memorie	RAM 128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.blackcactus.com
Grafica	18/20
Sunet	14/15
Gameplay	24/30
Feeling	05/05
Multiplayer	06/10
Storyline	06/10
Impresie	09/10

Nota: 82




Pentru pâine și franzelă


La castel în poartă...?


Ajutorul e divin...ă

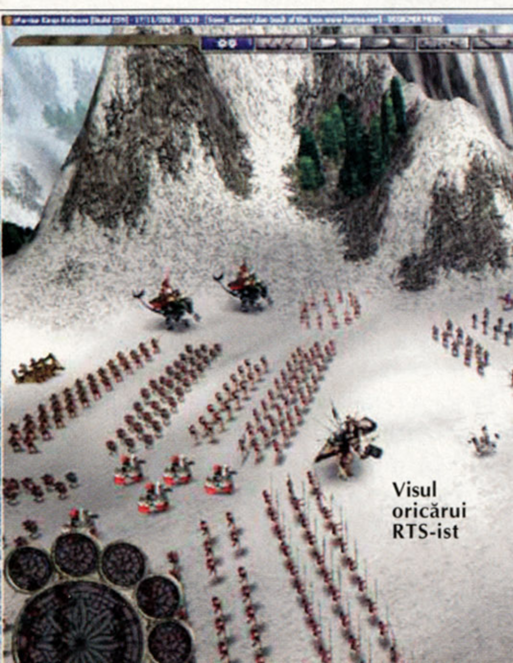
după o invazie devastatoare, își pierde statutul de tărâm liniștit și trebuie să și-l recâștige prin intermediul jucătorului, un prinț prea frumos, viteaz și deștept care se luptă în stânga și în dreapta cu inamici umani și monștri, mai ales că bătrânul său tată este asasinat (încă din prima misiune). Așadar, Warrior Kings este un joc al binelui pornit împotriva răului, al răzbunării și al ce mai dorește inima jucătorului.

Și totuși, de data aceasta sunt absolut convins că nu povestea face jocul, ci perspectiva. Warrior Kings este un joc la care merită să te uiți, chiar dacă joacă vecinu' de la 2. Veți exclama împreună că „Beton!" sau ce interjecții argotice vor mai trece prin cap. Black Cactus s-a depășit pe sine în design de nivel, deși în ceea ce privește texturile am reticențe. Cu toate detaliile la maxim, jocul pare să ruleze în mod software, ca în vremurile bune. Altfel, nu am decât cuvinte de laudă: umbrele norilor se scurg leneș peste munți, păduri și plaje părăsite, păsările zboară spre înaltul unui cer mai mult decât artistic, iar ceața care încununează munții din zare (pusă acolo din motive foarte obiective) duce la senzații „Făgăraș într-o dimineață rece de toamnă". Și, uite-așa, rămâi să te uiți la Warrior Kings, mai ales că nu doar peisagiul duce la plăceri vizuale nebănuite, ci, în primul rând, bătăliile.

Valuri, valuri...

... de trupe se reped din toate părțile, dar organizat. Cavaleria șarjează sublim, arcașii își pregătesc săgețile de foc, săbierii își taie cărări în rândurile inamicilor. Toate astea sunt chiar invizibile la începutul jocului și ajungi, pe la misiunea a treia, să te întrebi unde sunt încleștările apocaliptice pe care le-ai tot văzut în wallpaper-uri și screenshot-uri. Dar totul vine la timpul său. Pe măsură ce avansează în Warrior Kings, în cea mai bună tradiție RTS, jucătorul începe să dispună de tot mai multe facilități de producție și de unități din ce în ce mai variate. Odată formată o armată, e suficient să dispui de 50 de oameni pentru a provoca măceluri. Jocul permite o repartizare foarte riguroasă a trupelor în formații, fiecare cu avantajul său (viteză contra performanță combativă). În clipa în care o armată de anvergură se pune în mișcare, sentimentul vizual este unic. Dat fiind că producătorii au permis libertate totală de mișcare pentru perspectiva din care e urmărită acțiunea, nu de puține ori am profitat de asta și m-am poziționat „în iarbă", undeva lângă un deal de după care urma să apară armata proprie și personală, doar pentru a trăi momentul în care începi să te simți de-a dreptul patriot în Warrior Kings și ajungi să trăiești povestea cu „râul, ramul, mi-e prieten numai mie". În fine, cei care au jucat Warrior Kings cu bunăvoință înțeleg foarte bine despre ce vorbesc.

Lăsând, totuși, la o parte chestiunile sentimentale, Warrior Kings este nu doar 3D, e și RTS. Calitatea engine-ului fizic nu este din cele „mai superioare" (sau, mai precis, din cele 100% reproduceri fidele ale realității). Spun asta pentru că, de exemplu, traiectoria proiectilelor se schimbă de la sine, ceea ce mi-a dat senzația că arcașii mei trag săgeți „homing". Totuși, așa cum e de mult de așteptat din partea unui RTS cu pretenții, rolul terenului este crucial. Altitudinea și variația tipurilor de teren duc de multe ori la contorsionări tactice mai ceva ca în filmele patriotice românești. Concret: dacă terenul este accidentat și pietros, jucătorul se poate trezi cum trupele lui aleargă practic pe loc înspre inamic (sau, mă rog, cu viteza melcului turbat), în timp ce câțiva amărâți de arcași, ce-i drept poziționați pe o înălțime, fac ravagii în floarea armatei personale. De fapt, în asta constă, după cum e și firesc, succesul în Warrior Kings: folosi-


Visul oricărui RTS-ist



Lumea din WK. Recunoașteți sursa de inspirație.


Șarjă împotriva mâniei lui Dumnezeu




Undeva, Venus, Eforie










Forța legionară adevărată

rea eficientă a terenului. În repetate rânduri am observat cum armate mici nenorocesc puhoaie inamice doar pentru că sunt poziționate cu atenție. Toate acestea și multe altele pot fi aflate în tutorialul din Warrior Kings, unde se fac demonstrații repetate a ceea ce vă povesteam mai devreme. Exemplul absolut concludent mi-a fost oferit când au fost poziționate patru formații pe ecran, două de arcași și două de săbieri. Cele două formații de arcași erau poziționate la altitudini diferite, iar țintele stăteau cuminți în vale. Demonstrația... demonstra cum arcașii poziționați mai sus distrug același număr de unități pe care le distrug și cei aflați mai jos, însă de două ori mai repede.

EconoLogistica WK

Armate, armate, dar cu ce le ții? Cu aer și patriotism în nici un caz... E nevoie de mâncare, potol, food, cum vreți să-i spuneți. Și sursa unei asemenea bogății nutritive nu pot fi alții decât?... Țăranii! doamnelor și domnilor, talpa bătătorită a patriei, chemații pământului, cei mai iubiți dintre pământeni (și aici mă opresc pentru că simt tendințe sămănătoriste crescând în mine). În Warrior Kings, fără țărani ești fiul precipitației. De fapt, Black Cactus a pus la punct un sistem care, practic, limitează numărul de trupe în funcție de cantitatea de provizii (mâncare) disponibilă. Astfel, dacă se întâmplă să nu produceți suficentă mâncare (și se va întâmpla destul de des), toată armata are de suferit, anume constați cu stupefacție cum se prăpădesc de foame o grămadă de trupe. Așadar, mare atenție la excesul de zel în producția de unități!

Sistemul de recoltare a resurselor diferă destul de mult de ceea ce vedem în Age of Empires, de pildă. Există ferme, există copaci și piatră, dar mai există și SATE. De fapt, acesta este un lucru care chiar mi-a plăcut la Warrior Kings, pentru că este mult mai veridic (din perspectiva istoriei medievale). Satele sunt cele în jurul cărora se construiesc ferme, se taie copacii și se aduce piatra (apropo, copacii și piatra oferă același tip de resursă – de construcție, doar că în pietre e mai concentrată). Evident, aurul nu se găsește deloc împrăștiat pe drum, ci trebuie obținut mai ales din comerț. Pentru asta există magazine și outpost-uri comerciale, cu care se poate face schimb (chiar și caii pot fi vânduți).Totuși, resursele nu devin disponibile pentru exploatare până nu sunt duse la Manor/Keep (clădirea centrală) sau la Warehouse. Transportul se face cu căruțe adorabil de rustice, mânate de un țăran ce poate fi eliminat fără distrugerea căruței care poate fi apoi preluată de inamic (asta ca să vă mai aduc o dovadă că Warrior Kings chiar își justifică pretenția de RTS complex).

Așadar, țăranii pot fi puși la diferite munci, în stil RTS clasic. Dar mai puțin „clasică" e folosirea ad-hoc a cailor ce pasc liniștiți pe câmpiile mănoase din Warrior Kings. Îmi aduc aminte cum ceva asemănător se întâlnea în America – No Peace Beyond the Line, RTS western, dar nemțesc, în care trebuiau aduși cai în haciendas pentru a putea produce unități călări. În Warrior Kings nu e nevoie să aduci nici un cal la nici o clădire, însă îți prinde foarte bine uneori să poți să prinzi câțiva cai și să îți transformi arcașii în javeliners sau sulițașii în cavaleri (cu modificările de rigoare ale abilităților, ale razei de acțiune și ale vitezei).

AI-ul este poate punctul cel mai slab al lui Warrior Kings. Ambuscadele nu au fost parcă niciodată atât de ușor de realizat în nici unul din RTS-urile pe care le-am jucat până acum. Și, evident, n-am scăpat de pacostea care este „atacul inamic cu câte două unități", trimise cu regularitate la sacrificiu. În rest, puține manevre și multă vânzoleală din partea computerului, care poate fi învins chiar și de aceia mai puțin versați în ale tacticii. Veți vedea și singuri când îl veți juca.

Concretica

Jocul arată de la bine în sus, sunetele sunt localizate spațial și, alături de muzica de bun gust, nu duc la oboseală; setări și opțiuni nu prea sunt în meniuri (ceea ce nu prea mă încântă), iar, dacă dați clic pe Credits, veți constata cu uimire cum toată echipa care a lucrat la Warrior Kings încape în două coloane scurte, ceea ce mă face să îmi declar admirația pentru efortul depus. O echipă mică, dar care a făcut un joc realmente mare, grandios, chiar dacă cere resurse serioase pentru a rula lin și stabil. În fond, nu pot face altceva decât să vă recomand cu toată inima un joc pentru care am tot respectul.

Mike



PATCH PE CD LEVEL IUNIE 2002

Deh... japanejii aștia...

Tony Hawk's Pro Skater 3

Când șosetele dictează totul



- Dă-i tată, bagă mare! Hai bă, ce mama naibii faci pe jos?!

- Ia uită-te, mă, la ăla. Parcă-i bunică-mea la coasă. Bååă, tot ce găsești pe jos facem jumi' juma'!

- Ferea, incomin' skate!

- Țe zițe, maică, țe zițe?

- Nu știm mamaie, nu prea le avem noi cu franceza asta. Tot ce am făcut noi la școală a fost să învățăm rusă și să jucăm șai'șase.

- Păi cum vă așteptați, mă, să bat recorduri dacă e plin de semințe pe jos?!


Iubire... barca ta sau barca mea?

- Da' Hingis nu joacă azi? Ce, io am venit degeaba?!

- Hai să dăm un counter, că ăștia nu le are...

Lumea dezolată de prestația foarte proastă de care au dat dovadă băieții azi, pleacă spre stadion, unde se pare că azi bate Faru' în deplasare.

Și a venit și mult așteptatul THPS 3. Fiți fericiți. Puteți din nou să vă rupeți mâini, picioare, să vă târâți cu fața de asfalt și să vă dați seama de ce le place atât de mult șerpilor să se târască și păsărilor să zboare. De când visam să mai pot să fredonez un Motorhead în timp ce Tony se ține de piciorul ce i-a ajuns în gură. Ce mai, gata, puteam să mă declar fericit când m-am văzut în mână cu cutia pe care scria cu litere de-o șchioapă: „Welcome to my world". Adicătelea puteam să încerc din nou să sparg barierele fizicii, concretului și, mai ales, barierele puse de picioare întregi, față proaspăt rasă și coaste mult prea multe la număr.

Ca o deosebire față de THPS2, prima imagine pe care o ai este a unui interior de magazin, din care pleci spre locații, spre vânzător și spre credits. Este mult mai apropiată de realitate. Senzația pe care o ai nu mai este aceeași, nu mai este acea atmosferă artificială de care te loveai în THPS2, acea atmosferă în care chiar simțeai că jucătorul este o creație a calculatorului. Îl vezi cum se mișcă într-un cadru real. Acum interacționezi direct cu vânzătorul. Cu alte cuvinte, grafica este mult îmbunătățită în meniuri.

Nu poți să nu rămâi impresionat de atenția de care s-a bucurat realizarea hărților. Fiecare crăpătură din asfalt, fiecare frunză, orișice pietricică, orice dâmbișor se simt sub placă. Nu poți să nu apreciezi zelul de care au dat dovadă creatorii jocului la aceste detalii care fac diferența. O diferență care, dacă nu era, nu se simțea; dar așa, nu poți concepe jocul fără.

Păcat că nici în THPS3 nu există un mod de joc în care să ai opțiunea de damage. Cât de frumos ar fi fost ca în momentul în care personajul dă cu fața de asfalt și genunchiul îi este undeva pe la gleznă, acolo să rămână pe toată perioada rundei. Cât de mult aș fi vrut să văd cum continuă să facă șmecherii cu un picior în buzunar sau cu belituri pe spinare, cu câțiva dinți lipsă și cu o mână după gât. Păcat. Dacă așa ceva nu apare

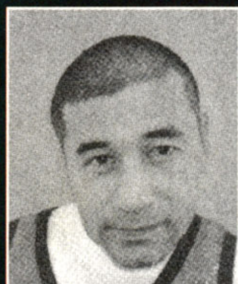


Profesioniştii

Tony Hawk



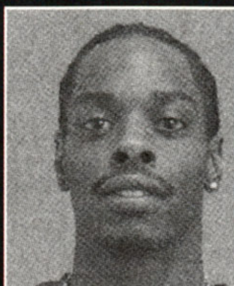
În ultimii cinci ani, Tony Hawk este cel ce domină clasamentele de skate boarding. Numele său este tatuat pe frunțile a zeci de tineri, ce îl țin în inima lor ca pe un idol. El este primul ce a reușit un spin de 900 de grade, spin pe care puțini îl reușesc, deși mulți îl încearcă.



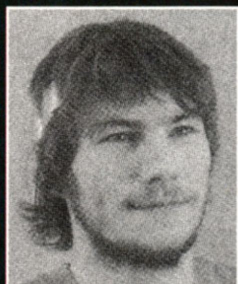
Steve Caballero

Unul dintre cei „aleși", acest Patron al skate boarding-ului modern a ajutat la constituirea definiției de skateboader profesionist. Pionier al acestei noi evoluții tehnice din lumea sportului cu placa pe roți, a inventat o sumedenie de noi trick-uri, printre care cel mai cunoscut este un fake ollie ce îi poartă și numele – Caballerial.

Kareem Cambell



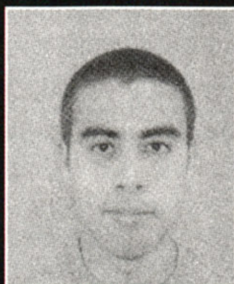
O combinație ideală între sensibilitățile coastelor de vest și de est, Kareem nu este un pod ce unește o problemă geo-culturală, ci este doar un skater. Născut și crescut în două din marile orașe de pe cele două coaste ale Americii, el și-a dezvoltat un stil urban, bazat mult pe grinduri.



Rune Glifberg

Este unul dintre cei mai versatili skateboarderi actuali. El arată că strada, halfpipe-ul sau oricare altă disciplină sunt pentru el o nimica toată. El este acasă pe orice fel de traseu, oriunde în lume.

Eric Koston



Eric, idealul oricărui skater, este cunoscut mai ales ca unul dintre cei mai pasionali fani ai echipei LA Lakers. Pe lângă faptul că este un susținător înfocat al echipei sale favorite de basket, a reușit să își creeze un stil consistent, să inventeze noi trick-uri, printre care și unul ce îi poartă numele: Just like Koston.



Bucky Lasek

Un tânăr de douăzeci și ceva de ani care, după ce a ieșit de sub umbra mentorului său, Tony Hawk, a început să spargă orice tipare prezente în acel moment, împingând în față stilul său progresist, lipsit de orice limite. Forța este puternică în el.

în single player, măcar în multiplayer să fi fost vreun fel de knock out, în care jucătorii să rămână lați pe teren și unul singur în picioare. Asta e... Poate data viitoare.

Ca un skater profesionist ce te afli acum, te fâțâi cam prin toată lumea, te dai prin soare și zăpadă, ploaie și nisipuri mișcătoare(chestia asta mă duce cu gândul la motto-ul poștașului american ce e în stare să se bată și cu tigrul bengalez pentru a-și duce la bun sfârșit munca cu care își hrănește familia de 10 copii și șase pisici...), cu scopul mirific de a-ți crește potențialul competitiv, de a cuceri inima spectatorului, de a realiza pacea mondială și de a repara stratul de ozon. Dar ține minte: nu pleci în vacanță până nu termini toate cele 8 niveluri. Și un mic pont: încercați să terminați jocul cu toți cei 13 jucători posibili. Nu de alta, dar obiectivele se schimbă de la unul la altul și veți primi și o mulțime de alte noi locații și de jucători bonus. Pentru cei ce au jucat THPS2 acest lucru nu vine ca o surpriză.

Surpriza s-a materializat când am observat că acum obiectivele pe care trebuie să le atingi nu mai sunt de genul „atinge rampa de pe stânga cu un picior după cap și cu un deget în nas", ci mai degrabă trebuie să ajuți diferiți indivizi ce au diferite probleme. Adică un tip te roagă să îi cureți cablurile electrice de ramuri pentru a se putea uita la TV, sau trebuie să oprești hoții de buzunare de pe un aeroport din activitatea specifică: trăitul pe spinarea concitadinilor. Trebuie să vizitezi zece țări, bineînțeles nu efectiv, ci doar să atingi steagurile de pe pereți. Am fost foarte entuziasmat și plăcut surprins când am văzut și steagul cu roșu, galben și albastru. M-am zis că „să vezi că de data asta chiar intrăm în NATO, ne-au iertat ăștia de datoriile externe, au uitat de handicapații noștri și de țiganii ce fac ravagii prin fauna internațională, ne recunosc meritele de băieți frumoși și deștepți și ne-au așezat la panoplie." Pe naiba! Era steagul Ciadului! Păi e frumos, dom'le?!

O altă chestie nouă este că apare o grămadă de lume pe parcursul unei hărții, oameni cu personalitate – unii te lovesc când te apropii de ei, alții se trântesc pe jos, alții te înjură, iar alții pur și simplu stau și tu treci prin ei. Bug. Este plin de mașini. Mașini care de data asta nu mai dau peste tine ca proastele, ci, dacă pot, opresc și așteaptă să treci. Un punct de minus este că șoferii nu mai comentează când li te așezi în cale, nu





Fie ca forța ta să fie mai mare, tinere Tony Hawk



Cine a zis că încă nu a apărut Doom 3?!

te mai fac în toate felurile, adăugând astfel o notă în plus de realism jocului; nu de alta, dar toată lumea știe ce frumos reacționează șoferul (român) când i se pune ceva în cale.

În schimb ai parte de comentarii de la spectatori. În special aceștia se fac auziți la competiții. Și de acum încolo, dacă voi mai ajunge vreodată la vreun meci sau orice altceva de acest gen, nu voi mai comenta în nici un fel, căci am realizat cât de mult contează suportul publicului. Dacă ai cumva ghinionul să cazi, păi să te ții bine. Imaginați-vă cum este ca întreg publicul să te arate cu degetul, să râdă de tine și cu... mâinile și să te facă în toate felurile. Dacă totuși ești un meseriaș, ei te vor aclama, te vor aplauda și te vor ajuta la scor. Da, suportul publicului contează la notă. Cu cât ai avut mai puține căzături, cu atât vei primi o notă mai mare (acordată la sfârșitul fiecărei runde de un complet de arbitri). A nu se confunda nota (de la 1 la 100) cu punctajul (calculat în mii), obținut în urma executării a tot soiul de scheme. Într-una din rundele competiției am realizat un punctaj mai mic cu câteva mii bune decât în runda anterioară, dar am avut mult mai puține căzături, ovațiile au fost pe măsură și, deci, nota mult mai mare. Îmi place să cred că această notă am obținut-o pe baza suportului publicului, care pe toată durata rundei a fost în picioare.

Surprizele

Când am terminat jocul, m-a invadat mulțumirea de sine. Am primit câteva personaje de toată minunea. Poți juca cu Darth Maul, în toată regula, cu ditamai săbioiul după el. Veți primi acces și la alți concurenți, care mai de care mai interesanți, când veți termina toate hărțile cu un procent de 100%. Printre „ciudați" se numără o gagică demonică ce arată de toți banii este disponibilă pentru concurs, un vagabond ce apare în THPS2, și, evident, Dick the Officer. Dar cel mai mult m-a lovit soldatul din Doom, care sare și se prinde de trepte cu dinții, dă cu capul de tomberoane și se lasă înjurat fără nici o problemă... Și alți câțiva, printre care și un surfer ce face skate boarding ca pe valuri.

Muzica este pe același tipar ca și cea din THPS2. Te ține în priză. Te face să dai tot ce poți din tine. Sunetul este unul din motivele ce te țin non-stop în alertă în acest joc. Tendințe hard rock, punk, hardcore se fac simțite pe tot parcursul jocului. Printre cei ce figurează pe coloana sonoră sunt Alien Ant Farm, Motorhead, Bodzjar, Guttermouth, House of Pain, Red Hot Chilli Peppers, Redman, Rollins Band și mulți alții. Un adevărat festival de rock pe calculatorul tău.

Pe final, tot ce este de spus este că THPS3 este ce se aștepta să fie, poate un pic mai puțin, dar merită. Pentru cei ce au jucat THPS2 este cam același lucru. Chiar mai mult. Este o combinație între Mortal Kombat și un simulator sportiv. De ce MK? Pentru că apar o grămadă de combinații secrete, exact ca hidden combo-urile din MK. Dar pe acestea le descoperiți voi.

Multă distracție, și ca să terminăm pe limba americanului cu o urare de bine specifică, „Break a leg!".

■ **Koniec**

Titlu	Tony Hawk's Pro Skater 3
Gen	Arcade
Producător	Neversoft
Distribuitor	Activision
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 01-3302375
Procesor	PIII 500
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	planettonyhawk.com

Grafica	**17/20**
Sunet	**10/15**
Gameplay	**25/30**
Feeling	**03/05**
Multiplayer	**14/20**
Storyline	**N/A**
Impresie	**07/10**

Nota: 76



DUNGEON SIEGE

Copie Diablo II sau mai mult decât atât?

Numărându-mă și eu printre cei care au jucat Diablo II destul de mult dar poate nu suficient, am tendința ca orice joc care are ca principiu ideea de hack&slash să-l trec prin prisma experienței extrem de plăcute, chiar obsesiv, pe care am avut-o cu el. Cam așa a fost și cu cel de față. Ca să încep clasic, aș spune că acest joc este produs de către Gas Powered Games, sub oblăduirea personală a lui Chris Taylor, aceiași care au creat și celebrul Total Annihilation. Acum, o întrebare oarecum retorică ar fi: cum de acești producători pot trece așa brusc de la crearea unui RTS la un RPG? Sincer, habar n-am cum să răspund la acestă întrebare, fie ea și retorică (which is idiot anyway). Cert este faptul că RPG-ul de față are unele lucruri foarte interesante care, și ca să nu mă înțelegeți greșit, aduc cu unele elemente comune specifice genului RTS. Iar pentru a vă lămuri și mai buștean, o să vă spun că este primul joc din viața mea în care motivul estetico-funcțional al MĂGARULUI este prezent și foarte bine exploatat. Pentru edificare, vă recomand Tratatul de Estetică și Metafizică a Măgarului în viziunea lui John Iiha și lucrarea Sugarul și Măgarul aparținând posterității, bineînțeles.


We go to party, we go to...

De ce măgarul?

Povestea pe care se bazează jocul este una foarte simplă, care pe parcursul jocului avansează și se simplifică și mai mult. Probabil asta o face atât de plăcută.

Astfel, un tărâm oarecare, aflat nu știu unde, se află sub dominația unui imperiu: Imperiul Stelelor. Ca orice imperiu care se respectă, mai ales din cauza corupției, a luptelor interioare și a cozii lui Scaraoțchi, pică. Totuși, cei care rămân, adică Legiunea a 10-a, se constituie sub forma unui stat democratic condus de legea marțială, Kingdom of Ehb. Astfel, 300 de ani de pace trec ca și cum nu ar fi fost, după care începe super, mega, giga scandalul și răul se dezlănțuie. Totuși, într-o frumoasă zi de vineri, un țăran sau țărancă se naște fără să aibă idee ce avea să se întâmple. Probabil dacă ar fi știut ar fi rămas acolo... El (Ea) va salva situația așa cum numai Power Puff Girls știu să o facă. Și de aici obișnuitul stil taie&spânzură își va intra în drepturi. Așadar, în continuare, plecând de la Diablo, se pare că o mare parte din elementele specifice lui se regăsesc foarte bine în producția de față. Aș aminti în acest sens numărul de monștri care este o idee mai mic, însă întotdeauna mult mai mare decât numărul celor ce alcătuiesc party-ul. Apoi obiectele care cad de pe monștri sunt la fel de aleator-coordonat și enervant de inutile ca și în jocul de la Blizzard. Un ultim element comun ar fi faptul că probabil numărul serverelor de Net pe care se va juca Dungeon Siege va fi la fel de mare. De aici încolo încep originalitatea sa, lucrurile care îl fac pe față superior Diablo și sinuciderea mea profesională.


Păianjeni, schelete, party, grafică, etc.

Fluturașul cu pricina.

Și totuși, măăăgaaarul?!

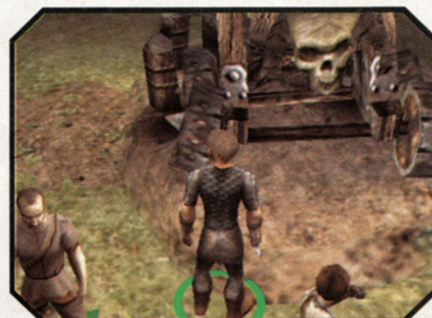
Mda, măgarul. Ok, acum să vorbim despre un lucru foarte important în toate RPG-urile din ziua de azi: sistemul de skill-uri. Producătorii au găsit poate cel mai „realist" sistem imaginat până acum. La început personajul cu care pornești la luptă are exact aceleași oportunități de dezvoltare; practic nu pleacă cu nici un avantaj și nici un handicap. Experiența este nulă indiferent de skill. Personajul dispune de patru skill-uri principale pe care și le poate dezvolta: Melee, Ranged, Nature Magic și Combat Magic, și are trei elemente care le influențează: Strength, Intelligence și Dexterity. Acum, aceste skill-uri nu sunt îmbunătățite pe baza skill-points-urilor, ci se dezvoltă în funcție de ce modalitate de luptă folosiți. Dacă preferați „armele albe" de genul săbiilor, al sulițelor sau al cuțitelor etc., veți crește în nivel pe linia Melee. Dacă folosiți vrăji de genul Fire Ball veți crește pe linia Combat Magic, și așa mai departe. Pentru cei care au jucat Wizardry 8 este exact ca și cum nu ai ține cont de punctele care le primești cu fiecare nivel. Cu celelalte calități este la fel: dacă exersați mai mult pe Melee, se va dezvolta predominant Strength-ul ș.a.m.d. Legat de restul, pot spune că acest joc se apropie oarecum de idealul de RPG Hack&Slash. Party-ul poate avea un număr de maxim 8 personaje și include și celebrul măgar. La început plecați cu unul singur (personaj, nu măgar!), după care veți putea selecta restul pe parcursul călătoriei. Majoritatea acestora vin deja cu un anumit nivel de experiență pe o anumită linie. Evident, acesta nu este bătut în cuie și puteți să le coordonați spre oricare dintre cele 4 skill-uri doar dotându-le cu arma potrivită. Quest-urile sunt logice, frumoase și foarte bine gândite, în concordanță cu storyline-ul. Nivelurile, de fapt nivelul este incomparabil mai mare cu cele din alte RPG-uri, avantajul său principal fiind acela că nu veți sta niciodată pe parcursul campaniei după vreun ecran de Loading sau altă chestie plictisitoare de acest gen. Totul este fin calibrat și coordonat.

Băăăă, măgarul, căăă...

A, măgarul! Probabil partea cea mai impresionantă din tot jocul este grafica. Ca să spun așa, eye-candy-ul abundă. Totul este foarte artistic conceput, fiecare monstru sau personaj este alcătuit din 600-800 de poligoane, peisajele sunt monumentale. La capitolul detalii, pot să vă spun că pe un zoom dat la maxim și stând într-un tufiș de flori, un fluture din familia Nimphalidae (pe verificate) zburda perfect real în jurul coroanelor de flori și al personajului meu, fără să treacă prin el sau cine știe ce altă bazaconie grafică. Ar mai fi de amintit spiridușii care abundă în anumite zone și alte animăluțe specifice pădurii. Alte exemple ar fi și săgețile care se adună în personaje și monștri, scheleții fiind cei mai arătoși cu cinci-șase înfipte între coaste și găurile din bazin. La capitolul sunet nu am absolut nimic de reproșat. Spațialitatea este perfectă, sunetele suficient de bine realizate etc. La sfârșit și nu în ultimul rând, gameplay-ul se apropie și el de ceea ce îmi doresc de la un joc, adică funcționalitate, accesibilitate și, cel mai important, posibilitatea de a fi adaptat după stilul de joc al fiecăruia.

Măgarule!!!

Acum, pentru că tot a venit vorba, măgarul este cel care m-a făcut să rămân blocat. Adică la un moment dat nu mai adunam obiecte de pe jos pentru că inventarul era plin, să vând nu mai aveam unde și eram pregătit să mă întorc la Wizardry 8-ul meu. În acel moment salvarea a venit și am ajuns într-un sat unde



un alt țăran s-a oferit să-mi vândă un măgar. Avantajul este enorm, deoarece măgarul cu pricina are spațiu pentru obiecte cât încape și stresul dispare. Și mai și luptă, cu copitele, ce-i drept, dar e O.K. Ca să nu uit, în stânga jos aveți un buton căruia îi zice Party take Items. Astfel nu trebuie să mai adunați manual tot ce cade. Și, colac peste pupăză, le mai și duce fiecare la măgar, că doar n-o să-și rupă ei spatele.

■ **Locke**

Titlu	Dungeon Siege
Gen	RPG
Producător	Gas Powered Games
Distribuitor	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computer Tel. 0800-225572
Procesor	PII 333MHz
Memorie RAM	128MB
Accelerare 3D	Da
ON-LINE	www.dungeonsiege.com

Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	28/30
Feeling	05/05
Multiplayer	08/10
Storyline	08/10
Impresie	09/10

Nota: 91

Blood Omen 2

The Legacy of Kain series

E bun sângele poporului...

Nu știu câți dintre voi s-au gândit vreodată serios, dar serios, la soarta vampirilor, la soarta grea care le este destinată. Văd în stânga și în dreapta numai vampiri: în filme, în jocuri, în cavouri și mai ales în parcurile de distracții și cred că a venit momentul să stăm o clipă și să ne gândim un pic și la ei.

V-ați gândit vreodată că poate vampirul ăla urât care te sperie în filme și la care visezi noaptea a fost și el, odată... copil. Vampirul copil, sau copilul vampir. Imaginați-vă o soartă mai crudă (și să nu vă prind cu argumente de genul „Bă! Eu m-am născut în România băăă! Nu-mi vorbi mie de „soartă crudă"... bă!") decât aceasta. Un copil, prin definiție pur, care descoperă în curând că:

1. Nu poate suferi usturoiul
2. Nu poate intra într-o biserică ca toată lumea
3. La 3 ani are caninii mai mari decât ai câinelui familiei

Groaznic! Teribil, vă spun! Aveți în față un copil care a descoperit doar partea urâtă a relațiilor sociale. Ceilalți copii râd de tine, iar părinții adoptivi (cei care te-au găsit într-o noapte ploioasă pe caldarâm) te folosesc, cu un oarecare succes, la desfăcut sticle de șampanie.

Și ce te faci atunci când realizezi că NU, cimitirul nu este locul în care se strâng toți copiii să se joace și NU, craniile nu sunt jucăriile lor preferate.

Urmează adolescența... fetele încep să îți facă cu ochiul, dar tot ce vezi din ele este gâtul ăla în care curge sânge... mult! Și îți place de o fată, e frumoasă și are un gât! O scoți în oraș, încerci să o aburești cu un suc și un ecler la două paie până când cedează și te întreabă dacă nu vrei să o săruți pe gât. Tu nu o poți refuza și HAP! liceul a mai pierdut o elevă eminentă.

Și apoi vine, invariabil, EA. O iubești și te iubește; într-atât de mult încât reușești să îți mai calmezi pornirile. Și ea află și te acceptă așa cum ești, sensibil la soare, cruci, ceapă și gâturi pline de sânge. Dar ce te faci când ta'-su află. Care tată este, invariabil, EL, vânătorul de vampiri, rudă de sânge (mmmmm) cu Buffy. Și să vezi aici dramă, tragedie, haos, anarhie!!! Ea te vrea, tu o vrei, dar relația voastră nu are





După un somn lung, lumea mă așteaptă!



Ți-ai pierdut capul! 1-0 pentru m

cum să reușească. Însăși societatea este împotriva voastră (și prin societate înțeleg „mii de oameni cu furci, torțe și topoare").

Păi să nu fi nervos? Să nu ți se urce sângele (mmmmm) la cap? Păi să nu ți se pună pata pe nenorociții ăștia de muritori? Să nu îți vină să le iei la toți glanda?

Și uite așa devin vampirii criminali în serie. Săracii, erau și ei odată copii, cuminți și puși pe fapte bune, da' soci-



Unde-i, mă?!

etatea asta! Așa că, data viitoare când simțiți niște dinți încercând să se înfigă în carotida proprietate personală, nu zbierați, nu vă agitați, nu scoateți crucea la înaintare, ci încercați să vorbiți cu nefericitul, asigurați-l că îl înțelegeți și dați-i numărul de telefon al celui mai bun cabinet de psihiatrie din oraș.

Sau nu

Desigur, m-aș putea înșela. S-ar putea ca vampirii să fie totuși ființe lipsite de orice fărâme de scrupule sau conștiință, adevărate mașini de ucis (noaptea). Uitați-vă de exemplu la Kain... individul ăsta a pornit o cruciadă sângeroasă (mmmmm) împotriva oamenilor din Nosgoth. E un criminal, un măcelar și, tot ce se poate, unul dintre idolii voștri.

Acțiunea din Blood Omen 2 se petrece la 400 de ani după ce Kain a ținut capul de afiș în primul Blood Omen. Dacă mai țineți minte (dacă nu,



...ine!



M-au atacat mișeii pe la spate!


Aaaaaaaaăăăăăăăăăăăăăăăă! BUF!


Domnu', domnu'! Unde-i gara?

aruncați o privire peste review-ul de Soul Reaver 2 în care am descris mai pe larg povestea din spatele seriei Legacy of Kain), cu 400 de ani în urmă Kain a ales să se împace cu soarta și cu noul său statut de vampir nemuritor. Cum oamenii din Nosgoth nu au fost de aceeași părere cu el și cum Kain oricum avea oarecare socoteli de încheiat cu muritorii, iată că se porni un război în toată regula din care Kain a ieșit victorios.

La 200 de ani după ce Kain a instalat dominația vampirilor în Nosgoth, un nou pericol apare pentru nemuritorul preferat al națiunii. O grupare rebelă a oamenilor, Sarafanii, luptători neînfricați, se ridică cu tupeu împotriva lui Kain.

Urmează ani de lupte stradale purtate pe câmpurile dezolant de goale ale Nosgoth-ului până când, încetul cu încetul, Sarafanii încep să câștige teren în fața armatelor vampirilor. Ghinionul lui Kain a constat nu în faptul că a dat cu pieptul de niște rebeli fanatici, ci că acei rebeli se foloseau de o nouă forță magică împotriva căreia vampirilor le era greu să iasă câștigători.

Într-un final a venit și marea bătălie. Lordul Sarafanilor în persoană a condus puternica armată spre și mai ales prin armata lui Kain. Lupta a luat sfârșit atunci când Lordul Sarafanilor l-a învins pe Kain în luptă dreaptă și l-a aruncat pe acesta în abisul uitării (nu înainte de a-i confisca puternica sabie Soul Reaver).

Ar putea fi acesta sfârșitul lui Kain? Oare tot acest articol este o mare glumă?!?! Să fie posibil ca acest joc nici măcar să nu existe?!?! Dumnezeule, ce se întâmplă cu lumea asta?!?!



Un nou început

Nu vă fie frică, Kain trăiește! Așadar, după încă 200 de ani, Kain se trezește într-o lume nouă, în capitala (Meridian) a unui Nosgoth schimbat și decăzut. Kain a fost salvat de Umah, o vampiriță pe gusturile noastre care îi prezintă noua lume. Regimul Sarafanilor este unul mult prea dur, chiar și pentru oameni, iar vampirii au dispărut aproape în totalitate. O singură grupare de rezistență a vampirilor mai încearcă să îndrepte situația. The Cabal, despre ei este vorba, au ca țel suprem uciderea Lordului Sarafanilor, iar Kain este exact asasinul de care au nevoie.

Încetul cu încetul Umah îl introduce pe un Kain slăbit și lipsit de puterile sale extraordinare în noua atmosferă a Nosgoth-ului. În timp ce Umah îl ajută pe Kain să își regăsească abilitățile și pofta de sânge, ura și dorința de răzbunare încep să îl cuprindă pe Kain pe măsură ce își aduce aminte de trecutul său tumultuos.

Pentru că au trecut 200 de ani de când Kain a fost învins în luptă, lumea a uitat de el și de puterile sale. Tocmai de aceea Kain este ales pentru a îndeplini misiunea finală a rezistenței (uciderea Lordului Sarafanilor)... nimeni nu îl mai cunoaște, astfel încât Kain se poate plimba acum nestingherit pe străzile întunecate ale Nosgoth-ului.

Ce vei face? O vei urma pe Umath și te vei alătura rezistenței sau îți vei vedea de drumul și răzbunarea ta? Orice ai alege, un lucru e sigur... a venit vremea să te hrănești.

Și într-adevăr te vei hrăni! Începi jocul neajutorat, slab și cu un termurici subtil în degete... „Oare mai... pot?" este probabil întrebarea care revine cel mai des în capul lui Kain. Ei bine, Kain va fi dus de mână de Umath prin periferia Meridianului până când acesta va reuși să o facă... să sugă sângele poporului, desigur!

Vei începe cu o turistă, bună la gust! Vei continua să ataci pescari și dame de consum (mmmmm) până când îți vei regăsi acel „je ne sais quois" care te făcea cândva cel mai temut vampir de prin părțile alea.


Weeee... luminițe!



Din '67? Mmm, un an bun!

Dacă ești vampir, asta nu înseamnă că nu poți fi făcut să suferi. Loviturile puternice la ficat te vor face să te resimți puternic. Dat fiind că un vampir se hrănește cu sânge, vei descoperi în curând că nu este chiar atât de greu să îți refaci sănătatea. Pe lângă faptul că sângele victimelor te ajută să îți refaci sănătatea, gustosul lichid roșu te va ajuta și la înaintarea în nivel. Pe scurt, cu cât vei bea mai mult sânge, cu atât mai repede vei trece la următorul nivel de vampirism care îți va acorda, pe lângă alte beneficii, mai multă putere și mai multă sănătate. Noul nivel de vampirism va putea fi atins și cu ajutorul unor relicve antice împrăștiate prin tot Nosgothul, relicve ce pot fi activate numai de tine.

Pe lângă ghearele ascuțite, Kain se va putea folosi în luptă și de diverse arme albe (cuțite, bâte, săbii) culese de la victimele sale. Vei putea bloca atacurile inamicilor, îi vei putea arunca cât colo și le vei putea aplica o varietate largă de lovituri mortale.

Pe lângă toate acestea Kain are la dispoziție și un întreg arsenal de puteri speciale. Vei putea sări de pe un acoperiș pe altul cu ajutorul unor salturi specifice vampirilor sau te vei putea ascunde în cea mai densă ceață pentru a-ți suprinde inamicii.

Comparând Blood Omen 2 cu Soul Reaver 2 în materie de gameplay tind să înclin spre Blood Omen 2. Nu de alta, dar luptele de aici sunt mai bine gândite și nu atât de haotice ca în Soul Reaver 2. De asemenea, puzzle-urile din Blood Omen 2 sunt mai diverse (nu mai bine gândite) și se integrează parcă mai bine în joc. Pe de altă parte însă, controlul din Blood Omen 2 este cu mult sub cel din Soul Reaver 2, ba chiar sub majoritatea action-urilor de pe piață din acest moment... păcat.

De asemenea tind să cred că povestea din Blood Omen 2 este o idee mai slabă decât cea din Soul Reaver 2. Nu de alta, dar Raziel mi se pare un personaj mult mai bine construit decât Kain și, ca să vezi, Kain din Soul Reaver 2 mi s-a părut a fi un personaj mult mai pitoresc și mai interesant.

Blood Omen 2 este un titlu interesant din punct de vedere grafic, cu o atmosferă întunecată și apăsătoare. Din păcate această atmosferă nu este valorificată la maxim și, chiar dacă jocul vă va surprinde în unele momente, nu vă așteptați la prea mult.

Unul dintre atuurile principale ale seriei Legacy of Kain a fost și este în continuare partea de sunet. Nu neapărat muzica sau efectele sonore, ci vocile personajelor. Blood Omen 2 nu se lasă mai prejos și ne oferă o pleiadă de dialoguri foarte bine interpretate (veți recunoaște aceeași voce excelentă a lui Kain din Soul Reaver 2).

Din punctul meu de vedere, Blood Omen 2 reprezintă o continuare demnă de seria Legacy of Kain și, chiar dacă nu este cel mai reușit joc din această linie, a reușit, alături de Soul Reaver 2, să transforme universul Legacy of Kain într-unul dintre cele mai interesante și complexe din câte există în lumea jocurilor.

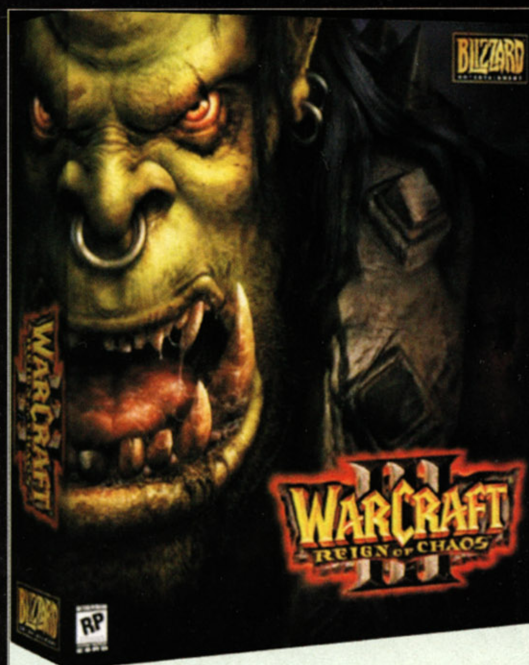
■ Mitza

Titlu	Legacy of Kain: Blood Omen 2
Gen	Action/Adventure
Producător	Crystal Dynamix
Distribuitor	Eidos Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex Tel. 01-3302375
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.legacyofkain.com

Grafica	14/20
Sunet	13/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Multiplayer	N/A
Storyline	15/20
Impresie	07/10

Nota: 78





Vineee!!!

Cel mai aşteptat joc, ajunge acum şi la tine!







Cine ți-l aduce?

MONOSIT CONIMPEX

Prietenul tău de nădejde!

Bucureşti, Splaiul Unirii nr. 4, bl. B3, sc. 2, ap 10..
tel: 01-3302375, fax: 01-3306351
e-mail: monosit@rdsnet.ro



castle arcanum

O poveste fără de sfârşit şi doar cu puţin început

Dacă ai simţit vreodată dorinţa să dai cu sabia într-o baltă care reacţionează lovindu-te cu nişte pseudo picioare, dacă vrei să cari după tine capul lui Cindy Crawford ca trofeu, înfipt în banner-ul tău de război, dacă ai fi destul de maniac încât să faci ravagii într-un club de striptease, dacă vreodată ai simţit nevoia să porţi un coif din pânză de păianjen care se asortează cu ştrampii de lycra şi cu barba lui Moş Crăciun, şi toate acestea numai în mod text, atunci trebuie să pui mâna pe un zmud şi să joci Castle Arcanum.

Un joc on-line ce te face să te urci pe pereţi de nervi, câteodată, de cât de frustrant devine când nu poţi bate o hârtie de prins muşte, sau ce te face să te simţi cu 40 de cm mai mare si cu un brand de 3 ori mai gros când tocmai ai făcut faţă în lupta împotriva a 4 invisible translucent skeleton warrior kings.

Castle Arcanum este un joc numit MUD, adicătelea Multi-User Dungeon. Este un joc fantasy în care porneşti creându-ţi un personaj de care vei avea grijă, îl vei iubi şi îl vei creşte cu o dragoste de părinte. Odată ce ai intrat în joc, vei porni de la nivelul unu şi, dând cu barda în dreapta şi-n stânga, vei ajunge pe culmile însorite ale condiţiei de zeu. Vei găsi o grămadă de arme, echipament care mai de care mai ciudat şi vei învăţa o multitudine de skill-uri şi de vrăji ce te vor ajuta în aventura ta. Nu eşti singur. În curând îţi vei face prieteni împreună cu care îţi vei atinge visul în viaţă. Cine ştie, poate chiar dragostea adevărată.

Dacă încă mai vreţi câteva detalii despre acest MUD, vă pot spune că este un fel de Diablo on-line, se poate juca direct de pe site-ul oficial, de pe telnet sau cu zMUD. zMUD-ul este un mic programel ce se poate download-a, are o perioadă trial de vreo 30 de zile, după care trebuie cumpărat. De preferat ar fi să se joace cu acest zMUD, deoarece este într-adevăr user friendly, prezintă o grămadă de caracteristici ce te ajută foarte mult de-a lungul jocului, posibilităţi pe care nu le ai cu celelalte, şi suportă mai multe conectări în acelaşi timp, ceea ce permite să ai mai multe personaje conectate ce interacţionează.

Ar mai fi o posibilitate pentru conectarea la acest joc. Utilizatorii de LINUX o pot face în mod direct prin site-ul www.arcanum.mudservices.com 4000, acest 4000 însemnând portul. Conectarea prin LINUX oferă şi un view în culoare, lucru imposibil sub Windows folosind telnetul, adică fără folosirea zMUD-ului.

Un pic de pregătire premergătoare

Primul lucru care îl faci înainte să începi „munca" prin tuneluri, copaci, altare şi studiouri de televiziune de la

Titlu	Castle Arcanum
Gen	Fantasy on-line
Producători	Sebastian Hammer Michael Seifert Tom Madson Katja Nyboe Han Henrik Staerfeldt

ON-LINE
www.arcanum.mudservices.com

Hollywood, îți faci rost de un nume cât mai răsunator, gen Big Bear Vasile sau Gogu Sfarmă Tot, îți alegi rasa și profesiunea. Stai liniștit că ai de unde. Elfi, halfelfi, drow (dark elf), gnomi, trolli, elderi, orci, pixie, oameni, neoameni, dwarfi, halfdwarfi, halfling, halfkobold, filtre de cafea și alte câteva, care mai de care mai plăcute la auz și mai hidoase la văz. Destule, nu? La profesiune vă sfătuiesc să vă uitați foarte bine prin info-urile fiecăreia pentru că, deși multe zic că sunt același lucru și fac aceleași chestii, o să ai o surpriză pe parcurs. Dacă ești unul din cei cărora le place la înghesuială, să dai cu barda în dreapta și în stânga, să intri în furia luptei cu capul înainte în mod berserk, tăind atât dușmani cât și prieteni, atunci tot ce trebuie să faci este să te faci warrior, paladin sau ranger. Thief să fii și nu te mai vede nici ăla necuratu' , faci un back stab cu stiloul și fugi cu punga cu galbeni a boierului. Magi sunt și ei cu duiumul: mage și cleric, psionic și druid.

Mud-ul, pe lângă faptul că este foarte captivant, este și amuzant. Dacă vei sta și vei citi comentariile monștrilor cu care te vei lupta și info-ul fiecărui loc în care vei ajunge, vei băga de seamă că umorul este omniprezent. Vei îmbrăca hainele lui Moș Crăciun, vei purta nasul lui Rudolf, ștrampi de damă, pantofi cu toc, un picior de lemn, o a doua pereche de mâini, vei înjunghia cu un stilou, te vei bate cu o coajă de ou, vei fi atacat de norișori roz și de colivii goale.

Locațiile sunt foarte diverse, separate pe niveluri de dificultate, vei trece din turnuri în câmpii, de la munte la mare, din păduri în gârle, din castelul lui Făt-Frumos pe platourile de filmare unde Beavis și Butthead fac mișto de Claudia Schiffer, tu având posibilitatea de a ataca pe oricine și orice. Faptul că nu este grafic a permis crearea unei lumi unice, unde fiecare își poate găsi propria sa concepție asupra unui univers perfect.

Trecând cu personajul tău prin toate aceste locuri, luptând cu toți acești monștri, vei ajunge la niveluri din ce în ce mai ridicate. La un moment dat, vei avea posibilitatea de a învăța o a doua meserie. Acest lucru este posibil numai după ce ai acumulat un anumit număr de growth points și îți poți alege oricare altă meserie din cele disponibile.

O chestie care este foarte bine gândită este modalitatea în care se face posibilă alegerea celei de-a doua meserii. Te duci la lobotomist care, în urma unei operații foarte dureroase, extirpă o parte a creierului care, sincer, nu te încurca cu nimic, dar care, se pare, făcea imposibilă alegerea unei a doua profesii. Din acel moment ești liber să faci ce vrei din nou.

```
(  6 War  Elf         M) Stramaticaus the student
( 16 Dru  Drow        M) Alex the student
( 18 Rng  Drow        F) Leela Death to Smoochie
( 19 War  Lizardman   M) Enzo the student
( 22 Pal+ Human       M) Ouji Sama Guardian of The Owls ^0.o^
( 26 War  Drow        M) Aragon Veralidine's Love Slave again
( 27 Pal+ Eldar       M) Ligwyn Death to all Owls *includes Ouji*
( 28 Mag+ Human       M) Rebyel: Rebel With a Cause!!!!!!
( 32 Psi+ Gnome       M) Nevin the student
( 44 War+ Orc         M) Vasilica...Helloo?!
(100 Pal+ Halfelf     F) Erivan the player
(101 Mag+ Elf         M) (IAW) Craer: Hungry Hungry Hippo
(426 Pal+ Dwarf       F) Timinator.
(563 Rng+ Elf         M) Stalkid.
(ArchAngel            F) (AFK) Melinna:  I wish I was cool like Grabby!
(ArchAngel            F) (AFK) Elepix:     makes you popular
You see 14 mortals, 2 angels playing.
You see 16 players in the game.
```

Cei ce sunt momentan on-line.

```
945/945hp 647/647mn 505 376 Chapel
Courtyard'               armor   0%              astral  71%             bless  74%
     call lightning   0%      cause critical   0%          cause light   0%
      cause serious  70%         create food   0%         create water   0%
     cure blindness  12%       cure critical  77%           cure light  74%
        cure poison  24%        cure serious  72%                curse   0%
     destroy cursed   0%         detect evil   0%         detect invis   0%
        dispel evil   0%                harm   0%       know alignment   0%
               mute   0%          protection  75%         remove curse  24%
        turn undead   0%           bash door  74%              berserk  74%
             disarm  77%               dodge  96%                 dual  96%
    enhanced damage  96%    enhanced healing  96%             irongrip  70%
         meditation  96%              haggle   0%                 kick  96%
              parry  96%              rescue  72%              scrolls  77%
      second attack  96%              staves  71%         third attack  96%
               trip  86%               wands  71%            sendforth   0%
You have 70 practice sessions left.
Cost of practicing is 34848 gold coins.
```

Cam câte chestii poate ști un personaj de nivel 44 cu două profesii

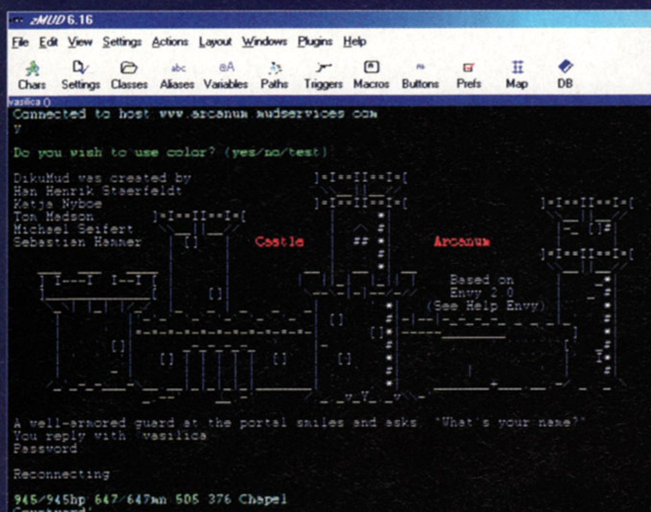
```
Vasilica...Helloo?!
=======================================================================
| Level: 44   Profession: Warrior        Race: Orc            Age: 17   |
=======================================================================
| Str: 19(24)          Hit Points:     945/945      Wimpy:       150    |
| Int: 16(16)                Mana:     647/647      Gold:      34813    |
| Wis: 16(20)               Moves:     505/505      Died:         58    |
| Dex: 13(19)       Items carried:      28/39       Kills:      2486    |
| Con: 19(23)      Weight carried:     390/900      Practices:    70    |
| Hitroll: 39        Exp in level:     376          Growths:     147    |
| Damroll: 54        Exp to level:     1995                             |
-----------------------------------------------------------------------
| Armor Class: -174                      Alignment: 812                 |
| You are heavily armored.               You are saintly.               |
| You are VERY vulnerable to spells.                                    |
| Secondary professions:  [ 20] Cleric                                  |
=======================================================================
```

Status-ul unui personaj trecut prin multe

```
 RACES
I
N   o  Alien        o  Amphibian     o  Animal       o  Ape
F   o  Arachnid     o  Automaton     o  Bat          o  Bear
O   o  Beastman     o  Bird          o  Cat          o  Centaur
R   o  Chimera      o  Cyclops       o  Demon        o  Dinosaur
M   o  Dog          o  Dragon        oo Drow         oo Dwarf
A   oo Eldar        o  Elemental     o  Elephant     oo Elf
T   o  Energy       o  Ettin         o  Faerie       o  Feline
I   o  Fish         o  Gargoyle      o  Ghost        o  Ghoul
O   o  Giant        o  Githyanki     o  Gnoll        oo Gnome
N   o  Goblin       o  God           o  Golem        o  Griffon
    o  Grugach      o  Halfdemon     oo Halfdwarf    oo Halfelf
    oo Halfkobold   oo Halfling      o  Halfogre     o  Harpy
    oo Hobbit       o  Hobgoblin     o  Horse        oo Human
    o  Hydra        o  Imp           o  Insect       o  Kenku
    o  Kobold       o  Leprechaun    o  Lich         o  Lizard
    oo Lizardman    o  Lycanthrope   o  Medusa       o  Merman
[Please type (c)ontinue, (r)efresh, (b)ack, (q)uit, or RETURN]:
Graywolf arrives from the west.
[Please type (c)ontinue, (r)efresh, (b)ack, (q)uit, or RETURN]:
    o  Mindflayer   o  Minotaur      o  Mist         o  Monster
    o  Mutant       o  Object        oo Ogre         o  Ooze
    oo Orc          o  Parasite      o  Pegasus      o  Pixie
    o  Plant        o  Pudding       o  Rakshasa     o  Rat
    o  Robot        o  RustMonster   o  Satyr        o  Skeleton
    o  Sloth        o  Snake         o  Sphinx       o  Tabaxi
    o  ThriKreen    o  Titan         o  Treant       o  Troglodyte
    o  Troll        o  Undead        o  Unicorn      o  Vampire
    o  Werewolf     o  Wolf          o  Wolverine    o  Worm
                                     o  Yeti         o  Zombie

 Races available to players are marked with oo's.
```

Absolut toate rasele din MUD



Prima imagine ce te lovește la conectare

Areas of Arcanum

World Map Coming Soon.

Castle Arcanum's Areas			
Area Name	Area Builder	Level	Direction from Recall
Alpha Complex	Cevrar	20-50	e, s, open e, 2e, s, e, d, s, 2e, enter drawing, 3n, 3w, 2n, enter tear, 5s, 2e, s, e, s
Archanos	Mahatma	5-20	18w, s, 2w, n, w, u, w, n
Arena	Violet	All	Arena
The Astral Plane	Andi	15-35	e, s, w, 14s, 2e, 2s, 2w, s, 2u, s, d, 2s, 2e, 3s, 4w, n, 3u, n, u (need fly)
The Barrowlands	Deadblt	40-80	2w, 2n, 2e, 12n, w, 2n, w, n, w, n, w, 2n, e, n, 2e, d, n, w, n, w, 2n
Beneath the Ruins	Cevrar	40-60	e, s, open e, 2e, s, e, d, s, 2e, enter drawing, 3n, 3w, 2n, enter tear, 2s, 3e, 2s, e, 3d, [requires fly, nofly, snorkle]
Boddy Manor	Gorzak/Matar	10-20	e, s, open e, e, e, s, w, enter game
Bomanz' Pathway	Deadblt	50-95	2w, 2n, 2e, 12n, w, 3n, d, 6n, w, n, w, 5n, (unlock gate), (open gate), n, 4w, 2n, (unlock door), (open door), w, 2d
Cage & Aquarium	Rainman	15-25	16e, s, 2e, 3n, 3w, s, open d, 4

O mică parte din harta MUDului de pe site-ul oficial

Profesiile disponibile în Castle Arcanum

WARRIOR

Te apuci să te faci warrior. Nici o problemă. Este personajul care necesită cel mai puțin să-ți bați capul cu el. Avansează ușor și repede. Forța de care se bucură, posibilitatea de a suporta multe lovituri și durere fizică, precum și posibilitatea de a se antrena pentru luptă fac din el un adversar formidabil. Pe măsură ce avansează în niveluri, warrior-ul are posibilitatea de a învăța skill-uri ce îi sunt foarte folositoare. Dintre ele merită menționate câteva: dual attack și third attack, adică posibilitatea de a lupta cu două arme deodată și posibilitatea de a mai lovi și a treia oara în aceeași tură, berserk, rescue, parry, trip, kick. Vajnicul luptător poate învăța și câteva skill-uri de vrăjitor: citirea și folosirea scroll-urilor, lupta cu staff-ul și folosirea baghetelor magice.

Bineînțeles că dacă vrei să fi warrior nu îți alegi ca rasă elder-ul. Cea mai potrivită rasă pentru warrior este orc-ul. Acesta are forța mare, rata de vindecare ridicată și punctele de viață ce cresc odată cu depășirea unui nou nivel – cele mai ridicate dintre toate rasele.

THIEF

Hoții sunt considerați a fi warrior-i ce au părăsit cariera militară întru urmărirea unui mod de viață mai „profitabil". Rezistența unui thief este mai scăzută decât cea a unui warrior, dar este mult mai agil. Unde un warrior folosește doar forța brută, thief-ul mai întâi dezarmează inamicul. Thief-ul excelează și în arta furișatului. Un dușman neatent se poate trezi cu thief-ul lângă el doar când are înfipt în spate un cuțit. Pentru a te putea furișa trebuie să înveți mai întâi skill-urile sneak și hide. Beneficiind de arta de a sparge lacăte și de posibilitatea de a-și otrăvi armele, thieful este și un asasin perfect.

PALADIN

Paladinii sunt luptători care se mai bazează și pe magie, nu doar pe forța brută. Ei își petrec timpul mai mult studiind vrăji protective și de vindecare decât în sala de antrenament. Sunt buni luptători și buni folositori de magie, dar nu la fel de buni ca oricare dintre cei specializați ori în vrăji, ori în luptă. Printre skill-urile unui paladin se numără heal, flaming shield, cure blindness, bless.

MAGE

Magul este un personaj ce se bazează doar pe folosirea vrăjilor, în special pe controlul elementelor naturii. Universul conține o cantitate enormă de energie pe care magul o canalizează în el, folosind-o pentru a influența lumea în beneficiul său. Vrăjile folosite de mag sunt toate bazate pe invocări, vrăji ermetice și de luptă. Magii sunt mai buni în lupta corp la corp decât clericii, dar totuși și ei preferă să stea la distanță și să își prăjească inamicul cu un fireball. Printre skill-urile de bază ale magilor se numără fireball, identify și enchant item.

CLERIC

Clerici folosesc magia aproape exclusiv în scopuri defensive. Puterea lor provine de la zeitatea lor pentru a vindeca, proteja și ajuta camarazii de arme. Este întotdeauna bine ca în grupul tău să existe un cleric. Totuși clericul nu este chiar lipsit de apărare în fața pericolului, căci un fulger îl poate transforma oricând pe cel ce îl atacă în scrum. Una din vrăjile cele mai folositoare ale clericului este sanctuary, adică cel asupra căruia a fost îndreptată vraja va pierde în luptă, pentru o bună bucată de timp, doar jumătate din punctele de sănătate.

PSIONIC

Psionic-ul practică o meserie foarte asemănătoare cu a magilor și a clericilor, și cu toate acestea sunt câteva diferențe importante. În timp ce magul își ia energia din adâncurile universului și clericul de la zeitatea sa, psionicul își extrage energia din propria ființă. El acumulează energia, îi dă formă și apoi o folosește. Din cauza faptului că puterea îi vine din interior, psionicul nu poate folosi majoritatea vrăjilor decât asupra sa. Doar câteva se pot folosi pe alte personaje. Death field, shadow form, chameleon power, levitation, ego whip sunt doar câteva din vrăjile psionicului.

RANGER

Ranger-ii sunt luptători ai pădurii. Ei au skill-uri ce îi ajută în lupta în zone puternic silvicultizate, cum ar fi forage sau tracking. Sunt neîntrecuți în supraviețuirea în areale forestiere, dar nu sunt la fel de buni luptători ca cei ce își dedică viața antrenamentului pentru luptă. Rangerul folosește și puțină magie pe parcursul unei aventuri, cum ar fi detectarea lucrurilor ascunse prin magie, ensnare-ul și posibilitatea de a folosi baghetele magice.

BARD

Bardul este o amestecătură de profesii. Este în același timp și luptător și vrăjitor. Are posibilitatea de a învăța multe skill-uri si vrăji, dar cu toate acestea nu excelează la nici un capitol. Barzii caută plăcerea în viață și sunt strajnici băutori, sufletul petrecerilor, animatori și, evident, tot timpul se bagă în bucluc. Unul din skill-urile cele mai folosite de barzi este adrenaline control. Cu toate acestea bardul nu este un personaj care impresionează prea mult, nu este deloc spectaculos. Dar pentru asta să nu credeți că este des întâlnit, chiar din contră.

Deja se schimbă măgăoaia. Din acel moment sistemul de avansare în nivel este altul.

Cu fiecare skill al celei de a doua profesii pe care îl înveți, punctele necesare cresc de la 1000, cât erau în mod normal, până la cifre astronomice. Dar plăcerea este pe măsură. Imaginați-vă cum te simți când ai trei atacuri pe tură, datorită primei profesii de warrior, și dai și cu un fireball care îl lipește de pereți pe atacator. O adevărată plăcere. În timp, poți adopta și o a treia, a patra sau chiar toate meseriile posibile.

O adevărată plăcere este și când mori (!!!). Normal. Până la nivelul 5 corpul îți vine automat la morgă, de unde îl poți recupera gratuit. După ce ai trecut de nivelul 5, trebuie să plătești sau să-ți cauți corpul. S-ar putea să ai neplăcerea să nu îl mai găsești acolo și atunci o iei de la capăt cu căutarea de echipament, care se găsește foarte greu. În general, lucrurile bune se găsesc foarte greu.

De ce o poveste fără sfârșit?

Jocul acesta nu are sfârșit. Se joacă ani de zile. Fiecare personaj are vârstă proprie, toți pornind de la aceeași: 17 ani. În momentul în care a trecut un an de când ai început jocul, personajul „împlinește" 18 ani. Vârsta se schimbă în mod real. Imaginați-vă ce manie a devenit acest joc de când a apărut dacă există personaje în vârstă de 30 de ani.

Personajul evoluează până se ajunge la nivelul 999. Acesta este nivelul maxim. Dar nu disperați. După nivelul 999, se trece la statutul de nemuritor, apoi înger, apoi arhanghel, apoi semizeu, apoi zeu. Și dacă ați trecut și de statutul de zeu, vă puteți edita singuri personajul și numele rasei din care faceți parte. Nu vă mirați dacă veți întâlni personaje care la rasă au scris budincă, jeleu de fructe sau orice altceva i-a trecut prin cap user-ului.

Jocul ăsta, dacă te prinde și nu ești un adept al super graficii (sau al graficii, punct.), nu îți va mai ieși din cap. Zi și noapte te vei gândi la strategii, la echipament nou, la următoarea dată când vei intra și vei mai câștiga încă un nivel și spell-uri noi.

Și totuși, dacă nu dispuneți de o legătură permanentă la net și de timp la discreție, nu vă recomand acest joc. Odată prins de el nu mai ai cum să scapi. Creează o dependență atât de cruntă încât vei fi tot timpul stresat. Acest MUD nu poate fi jucat doar o oră, două, ci un minim de cinci-șase, întrucât odată ce te-ai apucat de el... Deci aveți grijă!

Și fie ca puterea Arcanului să fie cu voi!

Koniec

```
945/945hp 595/647mn 495 376 Smurfy Road'e
Smurfberry Patch
[Exits: north west]
Delicious smurfberries grow here.  You could probably eat a year's worth of
smurfberries in one sitting.  Smurfy Road is back to the west.  Another
smurfberry patch is to the north.
Grumpy Smurf is here, swearing.
Sleepy Smurf is sleep walking here.
A smurf is here, picking berries.
A smurf is here, picking berries.
A smurf is here, picking berries.
```

La vânat ștrumfi

```
zMUD 6.16
File Edit View Settings Actions Layout Windows Plugins Help
Chars Settings Classes Aliases Variables Paths Triggers Macros Buttons Prefs
Your pierce ***OBLITERATES*** a HUGE bouncer!
A HUGE bouncer: [++++      ]

945/945hp 647/647mn 505 378 The Bouncers
Station'
A HUGE bouncer's punch misses you.
Your pierce misses a HUGE bouncer.
Your pierce EVISCERATES a HUGE bouncer!
Your pierce ***OBLITERATES*** a HUGE bouncer!
A HUGE bouncer parries your attack.
A HUGE bouncer: [+         ]

945/945hp 647/647mn 505 378 The Bouncers
Station'
Your pierce misses a HUGE bouncer.
A HUGE bouncer dodges your attack.
A HUGE bouncer dodges your attack.
A HUGE bouncer: [+         ]

945/945hp 647/647mn 505 378 The Bouncers
Station'
A HUGE bouncer's punch misses you.
Your pierce misses a HUGE bouncer.
Your pierce *EVISCERATES* a HUGE bouncer!
A HUGE bouncer dodges your attack.
A HUGE bouncer parries your attack.
Your pierce *EVISCERATES* a HUGE bouncer!
A HUGE bouncer is DEAD!!
You receive 0 experience points.
You hear a HUGE bouncer's death cry.
You get some gold coins from the corpse of a HUGE bouncer.
You counted 3960 coins.
Just keep it all.

The corpse of a huge bouncer contains nothing.

945/945hp 647/647mn 505 378 The Bouncers
Station'
Salix answers 'that's how i do it'

945/945hp 647/647mn 505 378 The Bouncers
Station'
The portal guard reports. 'Rebyel has entered the castle.'

945/945hp 647/647mn 505 378 The Bouncers
Station'
```

Cum poți intra la bordel gratis

```
zMUD 6.16
File Edit View Settings Actions Layout Windows Plugins Help
Chars Settings Classes Aliases Variables Paths Triggers Macros Buttons Prefs Map DB
the entrance though.
A transvestite titters here.

945/945hp 647/647mn 402 378 The Bottom'
Serenity chats 'i go to my gramma's get home and poof they're not here'

945/945hp 647/647mn 402 378 The Bottom'ki tra
Your pierce ***>SLAUGHTERS<*** a transvestite!
Your pierce misses a transvestite.
A transvestite dodges your attack.
Your pierce ***>PULVERIZES<*** a transvestite!
A transvestite: [++++      ]

945/945hp 647/647mn 402 378 The Bottom'
Your pierce ***SLAUGHTERS*** a transvestite!
Your pierce misses a transvestite.
A transvestite's punch misses you.
A transvestite: [+         ]

945/945hp 647/647mn 402 378 The Bottom'
Serenity chats 'no note no nothin'
A transvestite: [+         ]

945/945hp 647/647mn 402 378 The Bottom'
Your pierce ***PULVERIZES*** a transvestite!
A transvestite is DEAD!!
You receive 0 experience points.
You hear a transvestite's death cry.
You get some gold coins from the corpse of a transvestite.
You counted 2400 coins.
Just keep it all.

The corpse of a transvestite contains:
( 2) a hot pink rubber dress
     (Glowing)a filmy purple negligee
     a sexy black leather dress
     (Glowing)a pair of high heeled shoes
     a striped business suit
( 3) the corpse of a bleach-blond hooker
     an arm of a transvestite
     the head of a bleach-blond hooker

945/945hp 647/647mn 402 378 The Bottom'
The portal guard reports. 'Gandalph has left the castle.'

945/945hp 647/647mn 402 378 The Bottom'
```

Tu să ții minte că mie-mi plac fetele

```
Melinna is in perfect health.

She is using
<used as light>     (Glowing)a small jar of pale glowing fish
<worn on finger>    (Glowing)(Humming) A silver ring with a bright Sapphire
<worn around neck>  (Humming) A black, yellow, red, green hematite necklace
<worn around neck>  (Humming) Fusion's hands. =)
<worn on body>      A permahug from Spiff.
<worn on head>      (Glowing)dreddlocks
<worn on feet>      Your face will be connected with my foot if you diss me
<worn on arms>      (Glowing) Intricate crimson armbands
<worn as shield>    I'm such a brat!
<worn about body>   ( Warm. ) Melinna's warm fuzzy blanket.
<worn about waist>  a Lava Bush Skirt
<worn around wrist> * Friendship Band
<wielded, primary>  (Humming) A Stupid Stick (Damn, you're stupid for getting hit)
<worn with pride>   A pin inscribed with the Gamblers Anonymous logo.
```

Cam așa arată echipamentul unui arhanghel

```
zMUD 6.16
File Edit View Settings Actions Layout Windows Plugins Help
Chars Settings Classes Aliases Variables Paths Triggers Macros Buttons Prefs Map DB
873/945hp 667/667mn 505 376 Western Gate of
Nautic'
Your pierce misses the western gate sentry of Nautic.
The western gate sentry of Nautic dodges your attack.
You dodge the western gate sentry of Nautic's attack.
The western gate sentry of Nautic: [          ]

873/945hp 667/667mn 505 376 Western Gate of
Nautic'
Your pierce misses the western gate sentry of Nautic.
The western gate sentry of Nautic dodges your attack.
The western gate sentry of Nautic dodges your attack.
The western gate sentry of Nautic's punch misses you.
You dodge the western gate sentry of Nautic's attack.
The western gate sentry of Nautic: [          ]

873/945hp 667/667mn 505 376 Western Gate of
Nautic'
Your pierce misses the western gate sentry of Nautic.
Your pierce *EVISCERATES* the western gate sentry of Nautic!
The western gate sentry of Nautic's punch misses you.
The western gate sentry of Nautic's punch misses you.
The western gate sentry of Nautic: [          ]

873/945hp 667/667mn 505 376 Western Gate of
Nautic'
Your pierce EVISCERATES the western gate sentry of Nautic!
The western gate sentry of Nautic is DEAD!!
You receive 0 experience points.
You hear the western gate sentry of Nautic's death cry.
You get some gold coins from the corpse of the western gate sentry of Nautic.
You counted 3740 coins.
Just keep it all.

The corpse of the western gate sentry of nautic contains:
     nautic guard platemail
     a Nautic guard's shield
     a Nautic guard's sword

873/945hp 667/667mn 505 376 Western Gate of
Nautic'
The portal guard reports. 'Ffernando has entered the castle.'

873/945hp 667/667mn 505 376 Western Gate of
Nautic'
```

Vezi bah, dacă te joci cu primejdia?

```
616/945hp 42/647mn 505 562 The Main floor'
A nude customer dodges your attack.
Your pierce misses a nude customer.
Your pierce misses a nude customer.
A nude customer: [++        ]

625/945hp 48/647mn 505 562 The Main floor'
A nude customer's punch misses you.
A nude customer's punch misses you.
You parry a nude customer's attack.
A nude customer's punch misses you.
Your pierce ***SLAUGHTERS*** a nude customer!
A nude customer dodges your attack.
Your pierce ***PULVERIZES*** a nude customer!
Your pierce misses a nude customer.
A nude customer: [+         ]

625/945hp 48/647mn 505 562 The Main floor'
You parry a nude customer's attack.
A nude customer's punch misses you.
Your pierce ***>SLAUGHTERS<*** a nude customer!
Your pierce ***PULVERIZES*** a nude customer!
A nude customer is DEAD!!
You receive 35 experience points.
A nude customer's arm is sliced from his dead body.
You get some gold coins from the corpse of a nude customer.
You counted 4300 coins.
Just keep it all.

The corpse of a nude customer contains nothing.
```

```
The corpse of a nude customer contains nothing.

625/945hp 48/647mn 505 597 The Main floor'get arm
You get an arm of a nude customer.

625/945hp 48/647mn 505 597 The Main floor'sac all
Jaewalker gives you 1 gold coin for your sacrifice.
Oreo gives you 1 gold coin for your sacrifice.
Wildcat gives you 1 gold coin for your sacrifice.

625/945hp 48/647mn 505 597 The Main floor'eat arm
You eat an arm of a nude customer.

632/945hp 56/647mn 505 597 The Main floor'
A nude she-male dancer arrives from the east.

632/945hp 56/647mn 505 597 The Main floor'
```

Mă, te mănânc, mă...



might and magic IX

Moartea unei dinastii

Cine ar fi crezut cu ani în urmă, pe când mă scufundam pentru prima dată în universul Might & Magic (odată cu apariția lui Might and Magic V), că o să fiu atât de captivat de acesta încât să ajung să aștept cu nerăbdare apariția următorului joc al seriei. La fel de mare a fost așteptarea și în cazul celui de-al nouălea joc al seriei care, după masivele concedieri de la 3DO ce au urmat lansării celor două jocuri (Might & Magic IX și Heroes of Might & Magic IV), pare să fie și ultimul. Campania promoțională premergătoare lansării acestui joc a făcut tot posibilul ca așteptarea să fie și mai grea decât era oricum pentru orice fan al acestei serii. Anunțata folosire a engine-ului grafic LithTech, binecunoscut pentru calitățile sale, a adus și mai multe speranțe pentru lansarea unui joc care să rescrie istoria Might and Magic IX (se părea că producătorii au învățat ceva din eșecul usturător al Crusaders of Might and Magic). Astăzi, chiar cu câteva momente înainte de a începe redactarea acestui articol, am terminat jocul și... încă mai simt gustul amar al dezamăgirii.


Pe lângă liniște, distorsiuni ale spațiului 3D

LithTech?

Până acum jocurile Might and Magic au suferit cumplit la un singur capitol: grafica. Toate au fost concepute într-o lume pseudo 3D în care majoritatea obiectelor erau în continuare 2D și, mai grav, erau construite cu sprite-uri. Acest

Titlu	Might and Magic IX
Gen	RPG
Producător	New World Computing
Distribuitor	3DO
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	PIII 450 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
ON-LINE	www.3do.com/ mightand magic/IX
Grafica	**10/20**
Sunet	**11/15**
Gameplay	**20/30**
Feeling	**04/05**
Multiplayer	**N/A**
Storyline	**12/20**
Impresie	**06/10**

Nota: 63





Scoală, bă, să te tai!

Mama voastră nu e una slăbuță și cam osoasă, așa...?

lucru ducea la faze, uneori ilare, în care obiectul din depărtare se vedea mai clar decât cel din imediata apropiere. Acest dezavantaj major al jocului și-a făcut simțită prezența serios la Might & Magic VIII, care a fost primit cu destulă răceală de către „criticii" de specialitate tocmai din cauza acestei rămâneri în urmă. De aceea, decizia de a folosi engine-ul 3D LithTech pentru noul joc a fost, aș putea spune, salutară. Dar această decizie a avut și dezavantajul său și anume acela de a arăta lumii întregi că New World Computing duce lipsă de graficieni și modelatori talentați. Și o lipsă acută chiar. Cu mare regret o să spun că, cel puțin din punct de vedere grafic, Might and Magic IX (cel puțin la pretențiile jocului și ale publicului) este cel mai slab RPG pe care l-am văzut în ultimii doi ani. Texturile șterse și mult prea simple pentru un univers fantasy, personajele colțuroase (nu cred să se fi folosit mai mult de 250 de poligoane la realizarea lor), decorurile plictisitoare sunt doar câteva din exemplele pe care vi le pot reda așa, rapid, din memorie. Asta că să nu amintesc de lucruri mult mai grave, cum ar fi monștri ce lovesc prin zid sau chiar sunt prinși în zid. Și cred că nu mai are rost să povestesc... Dacă vreți să vă convingeți singuri nu aveți decât să-l încercați.

Un joc nou?

Dacă la grafică s-a stat jalnic mereu, inclusiv în acest al nouălea joc al seriei, gameplay-ul (pe românește jucabilitatea) a fost ceea ce a salvat jocul și ceea ce ne-a făcut pe toți să-l îndrăgim. O poveste captivantă, o acțiune palpitantă, quest-uri logice și atractive (chiar dacă cele mai multe însemnau să cureți o zonă anume pentru a obține un artefact) sunt câteva din atuurile jocurilor Might & Magic. S-au păstrat oare acestea și în jocul ce poartă sufixul IX?

Povestea captivantă

Este primul capitol al acestui articol care își merită pe deplin titlul. Povestea din Might & Magic este într-adevăr captivantă, cu întorsături neașteptate de situație și cu un deznodământ aproape de a fi original. Un grup de patru aventurieri plecați în căutarea norocului naufragiază pe o insulă pustie, Island of Ahes. Aici, spre stupefacția lor, descoperă că Arhipelagul din Nord este amenințat de invazia hoardelor lui Temur Leng (un nume cu puternice rezonanțe istorice) și singura salvare a acestora este unirea celor șase clanuri Chedian ce locuiesc acolo, lucru pe care va trebui să-l îndeplinească tocmai cei patru eroi ai noștri. Bineînțeles că undeva pe parcurs intervine trădarea, iar unirea clanurilor nu are rezultatul scontat, ci, dimpotrivă, armatele și conducătorii acestora sunt eliminați de către Temur Leng cu o ușurință demnă de invidiat. Conduși de onoare, răzbunare și datorie față de cei morți, eroii noștri vor avea o confruntare cu temutul Temur Leng, numai bine pentru a afla că atât ei, cât și acesta din urmă nu au fost decât niște biete marionete în mâinile unui personaj obscur și foarte puternic. Cu forțe unite, eroii noștri, împreună cu Temur Leng, vor porni pe urmele acestui personaj și bineînțeles că într-un final apoteotic vor reuși să-l înfrângă, scăpând omenirea de încă o amenințare ce plana asupra ei.

Lich-ul meu, lich-uțul meu, o, o, o...

Alma 825/825 1621/1621

Statistics	
Might	108
Magic	59
Endurance	41
Accuracy	42
Speed	51
Luck	35

Attack Stats	
Melee	+12
Damage	51-69
Ranged	+21
Damage	16-34

Armor Class 69

Magic Resistance	
Elemental	55
Dark	30
Light	30
Spirit	5
Physical	15

362916



Cine stă lângă Khron? Să fie Khro... sau Khro...



Mai aștept până se coace.



Vedere din oraș

Acțiunea palpitantă

Dacă în cazul capitolului precedent titlul este pe deplin meritat, de data aceasta anumite umbre planează asupra veridicității lui. În Might and Magic IX, măcelul și călătoriile îndelungate între locații au atins paroxismul. Noroc că mai sunt și câteva quest-uri mai „calme", altfel chiar am fi asistat exclusiv la „hack'n'slash in Diablo style", dar la persoana I. Mai mult decât atât, am o mare nedumerire: unde e varietatea de oponenți cu care ne obișnuiserăm? Eșuezi pe Island of Ashes și trebuie să cureți zona de schelete și libelule. Ajungi în primul oraș, te învârți puțin prin zonă și din nou libelule, intri într-o catacombă: schelete, schelete și iar schelete. Este un adevărat șoc să mai regăsești printre aceștia ba un zombie, un basilisk, o stafie sau orice altceva. Cred că 70% din ce întâlnești aparțin regnului undead, dintre care un număr impresionant sunt schelete de diverse forme și capabilități.

Că tot vorbeam de călătorii, acestea au devenit o adevărată sursă de frustrare, având în vedere că trebuie să te întorci destul de des în locuri vizitate, care la începutul fiecărei luni se repopulează. Așa se face că, până la descoperirea altarelor pentru Town Portal și până poți învăța magia respectivă alături de Lloyd's Beacon, să fii nevoit să măcelărești mereu aceiași și aceiași monștri nu este o perspectivă prea încântătoare. Imaginați-vă numai ce înseamnă să călătorești constant printr-un tunel care la fiecare traversare este plin cu vampiri. Bine că măcar și Might & Magic IX a adoptat o parte din noile reguli AD&D, cea mai utilă fiind aceea a revigorării întregului party după o odihnă de opt ore (ceea ce face inutilă prezența majorității scroll-urilor, potion-urilor și a wand-urilor). Poate acesta este și motivul pentru care alchemy skill a dispărut, iar dintre wand-uri nu merită să păstrați altele decât cele cu Chain Lightning sau Poison Cloud.

Tot în cadrul acțiunii intră și partea de role playing a jocului, singura de altfel care se ridică la înălțimea așteptărilor, cu micile sale excepții desigur. Eroii pot începe jocul într-una din cele două clase: Fighter (might) sau Initiate (magic), urmând ca pe parcurs să obțină două promovări, la fiecare dintre ele având posibilitatea de a alege una dintre două opțiuni. Astfel un Fighter poate promova la statutul de Crusader sau de Mercenar, iar mai departe un Mercenar poate deveni Asasin sau Gladiator. Fiecare dintre aceste clase are aptitudini specifice pe care și le pot dezvolta până la un anumit nivel. Din păcate nu ai de unde să știi cât de bun poate deveni un personaj într-un anumit skill până nu-l înveți acel skill, pe el sau un alt personaj de același tip. De aceea e bine să îi învățați orice se poate la un prim nivel și apoi să specializați personajul în ceea ce vi se pare cel mai potrivit pentru el și funcție de calea pe care i-ați ales-o. Din fericire, să înveți un skill nou nu costă nimic, aceasta realizându-se prin intermediul unor Skill Books pe care monștrii le lasă din abundență în urma lor. Surprize neplăcute vor mai apărea. De exemplu, specificațiile abilităților te lasă de multe ori în ceață. Skill-ul Blade la Grandmaster are următoarea specificație: Efectul variază în funcție de clasă. Perfect, dar care este diferența dintre un Asasin cu Blade Grandmaster și un Paladin cu Blade Grandmaster nu am aflat niciodată!

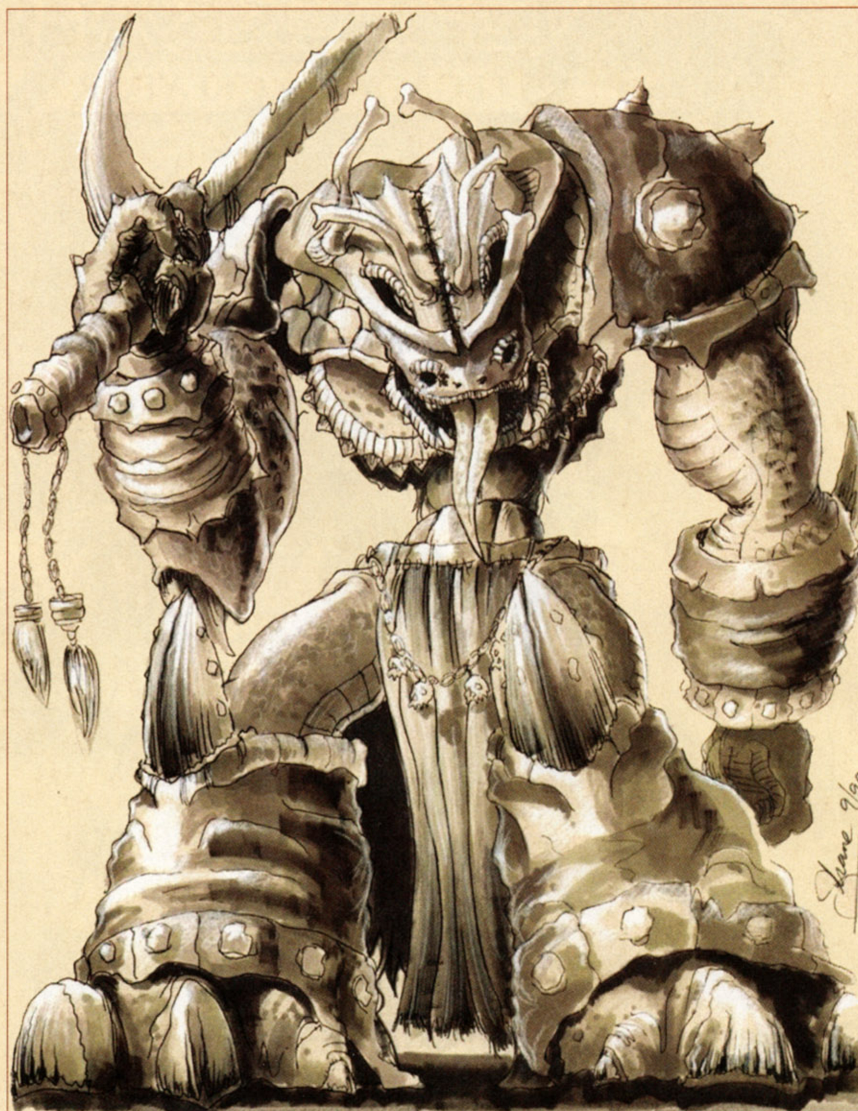
Skill-urile au suferit câteva modificări substanțiale. Au dispărut o serie dintre ele (deja am amintit de Alchemy) și nu am văzut să apară altele noi. Multe dintre cele dispărute s-au contopit cu altele, cum sunt cazurile Blade, care conține defunctele Sword, Dagger și Axe, și Elemental, care conține Earth, Fire, Water și Air. Dacă tot am ajuns pe tărâmul magic, doresc să precizez că și sistemul magic a suferit oarecare modificări. Pe lângă unirea mai sus amintită, orice magie are nevoie de cel puțin două școli magice (pe diverse niveluri) pentru a putea fi învățată. Nivelul atins


Dovada, iată dovada, na!!!


Ce te chiorăști? Nu vezi?

în respectivele școli determină și eficiența unei magii. Astfel, o magie care cere spirit și dark la nivel normal va face un damage mai mare dacă personajul are dark la nivel expert sau va dura mai mult dacă are spirit la nivel expert, și așa mai departe.

Dar dintre toate cel mai enervant episod al lui Might and Magic IX este cel în care cauți profesorii. Aceștia nu își mai au rezidența prin vreo căsuță din orașe (care, apropo, au un design mai mult decât haotic), ci se plimbă alandala pe străzi. Și stai și caută ca nebunul nu știu ce profesor prin tot orașul ca să-l găsești blocat pe după vreo sobă în cel mai ascuns colț cu putință.



Quest-uri logice și interesante

Nu pot să spun că nu este adevărat, dar acest aspect al jocului (foarte important de altfel) este lovit cel mai puternic de bug-uri. O mulțime de quest-uri ești obligat să le faci de 2-3 ori până sunt acceptate, chiar dacă le-ai făcut perfect de prima dată. Am avut chiar un quest pe care jocul nu a vrut să mi-l considere rezolvat sub nici o formă (și aici nu vorbesc de Training Hall Quest, pe care trebuie să-l termini fără să te odihnești deloc). Nu puține sunt cazurile în care specificațiile quest-ului ca și cele spuse de personajul care ți-a oferit acel quest nu-ți oferă aproape nici un indiciu asupra a ceea ce trebuie să faci sau unde trebuie să faci. Cel mai elocvent exemplu în acest caz este quest-ul de promovare pentru Lich, în care tot ce afli este că trebuie să recuperezi instrucțiunile din Chasm of the Dead, instrucțiuni care îți spun ce pași trebuie urmați pentru a deveni Lich, dar nu și unde... De aceea vă spun că, dacă doriți să vă transformați în Lich, după ce ați recuperat instrucțiunile mergeți la Lich Lab în Yorwick.



Un alt quest cu probleme a fost cel de promovare la Preot, unde trebuia să găsesc un preot nou pentru biserică. Deși l-am găsit și l-am trimis la destinație quest-ul a rămas în agenda mea ca nerealizat până când am terminat și alte două quest-uri pentru aceeași promovare. Ce m-a bucurat în schimb a fost faptul că în Might and Magic IX există doar un singur dragon (așa cum este mai aproape de firesc) care, de altfel, a constituit și subiectul unui quest. Era el unul singur, dar bun... Nu mergeți la el până nu atingeți cam level 40 cu personajele și nu aveți o rezervă bună de wand-uri cu Poison Cloud. Nu au lipsit, bineînțeles, nici quest-uri relativ simple, dar frustrante nevoie mare, de genul celui în care trebuia să recuperezi un artefact din Mănăstirea Lindsfirne. Oare producătorii cred că toți suntem muzicieni înnăscuți de ne-au pus să cântăm arii la clopotele mănăstirii? Nu mică mi-a fost supriza să constat la un moment dat că, pentru a face un quest, trebuia să mă sinucid (bineînțeles că am aflat absolut întâmplător când am încercat la un moment dat să ma iau la trântă cu dragonul).

Dar hai, totuși, să închei aici, fiindcă deja mă apuc să demolez jocul acesta definitiv. Dacă sunteți un fan al seriei jucați-l, fiindcă veți asista la un moment istoric. După toate previziunile, Might & Magic IX este sfârșitul unei dinastii, al unei ere, al unei povești frumoase din această imprevizibilă, dar dură lume a jocurilor. Rest in peace, Might & Magic!

■Claude

Septerra Core: Legacy of the Creator

O legendă vie a genului RPG

Dacă sunteți de părere că „o legendă vie" este un atribut exagerat pentru Septerra Core, vă înșelați. Nu are nici o legătură cu faptul că acest superb joc vă este oferit de **LEVEL** sub forma jocului full din această lună, nu este vorba nici măcar de faptul că sunt, până la urmă, plătit să scriu articole, inclusiv acesta. Nu, pur și simplu Septerra Core este un joc care m-a impresionat și sunt sigur că mulți dintre voi l-au considerat (ca și mine) unul dintre cele mai bune jocuri ale anului respectiv (1999).

Septerra Core este un RPG ce a fost comparat de mulți cu Final Fantasy atât datorită stilului grafic (anime) cât și celuide joc ce înclină puternic spre RPG-urile de console. E adevărat, și în Septerra Core predomină personajele cu o coloratură a părului dusă la extrem și, într-adevăr, gameplay-ul (în special scenele de luptă) semănă un pic prea mult cu cel din mai celebrul său competitor, dar Septerra Core este până la urmă un joc diferit și deosebit de plăcut.

Spre deosebire de celelalte RPG-uri de consolă, Septerra Core se bazează mai mult pe poveste decât pe luptele cu inamicii. Este un joc în care vei înainta printr-o poveste solidă și bine gândită, punctată ici și colo de bătălii sângeroase.

Cele 7 niveluri

Povestea din Septerra Core poate fi pe deplin înțeleasă numai după ce vă obișnuiți cu complexitatea lumii în care se desfășoară.

Legenda spune că la începuturile



Intrați în ring, vă rog



Mori, mori!!!... ăăă, crabule!!!



Mi-ai pus inima (și nu numai)...



timpului, Creatorul a adus cu sine pe această lume diamantele universului, cu tot cu puternicele secrete deținute de acestea. Una dintre aceste nestemate era Septerra, o lume structurată pe 7 niveluri, 7 continente ce plutesc unul deasupra celuilalt, ascunzându-și secretul adânc îngropat în centrul său (centrul fiind nimic altceva decât un imens super computer biologic ce se ocupă de reglarea mișcărilor celor 7 niveluri de continente).

Bătrânii povestesc de un artefact magic lăsat de Creator în centrul lumii la care se poate ajunge doar cu ajutorul a două chei pierdute în univers. Acest artefact magic poate fi, după cum spune legenda, activat doar o dată la o sută de ani de către un ales al Creatorului și numai în cazul unui mare pericol.

Se spune că monstrul Gemma a fost singurul care a putut pune mâna pe cele două chei, aproape distrugând întreaga Septerra în drumul său. Creatorul l-a trimis însă pe unicul său fiu, Marduk, pentru a înfrânge monstrul. Bătălia ce a urmat a durat o sută de nopți și o sută de zile până când, într-un final, Gemma a fost învins iar Marduk a recăpătat cele două chei. El a decis că lumea nu este încă pregătită pentru puterea artefactului misterios și a ascuns cele două chei astfel încât nimeni să nu le găsească. El a mai propovăduit de asemenea că aceste două chei vor fi folosite peste mult, mult timp, atunci când lumea va fi din nou în pragul distrugerii totale.

Titlu	Septerra Core
Gen	RPG
Producător	Valkyrie Studios
Distribuitor	Zuxxez Ent. AG
Ofertant	LEVEL
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu
ON-LINE	www.zuxxez.com

Lumea s-a schimbat între timp... Nivelul exterior al Septerrei este ocupat de către clasa de elită ce trăiește într-un lux halucinant și se consideră superioară populației de pe continentele inferioare. Aleșii (așa cum le place lor să se strige pe stradă) au descoperit drumul spre centrul lumii și sunt convinși că acolo vor găsi răspunsurile la toate întrebările existențiale pe care creierele lor de Aleși le-au putut născoci. Continentele inferioare se tem însă de venirea Aleșilor și cum nimeni nu îi prea are la inimă pe cei din urmă, un război sângeros se profilează la orizont.

Tu... ești Maya. Maya trăiește pe cel de-al doilea nivel, următorul sub nivelul Aleșilor. Ocupația principală? Culegerea și „valorificarea" gunoaielor aruncate de Aleși. Din momentul în care afli de planurile de distracție ale Aleșilor te pornești la drum pentru a avertiza continentele inferioare. În curând bătălia va deveni mai personală și vei avea ocazia să te implici în evenimentele ce vor urma... dar asta vă las pe voi să descoperiți.

Lupte și cărți magice

După cum spuneam, Septerra Core este un RPG de consolă, cu tot ceea ce implică asta. Povestea ați aflat-o, acum e momentul să vorbim un pic și despre gameplay.

Ca în orice RPG vei avea de explorat o lume imensă, presărată cu inamici și prieteni. Vei putea să lupți alături de alți 3 aliați pe care îi vei recruta de-a lungul drumului (atenție, unii dintre prietenii tăi nu se înțeleg prea bine între ei, astfel încât va trebui să îți alegi cu grijă echipa). Luptele se desfășoară în stilul Final Fantasy, existând și aici acea trecere de la ecranul de explorare la cel de luptă.

Cât despre lupta propriu-zisă... fiecare dintre combatanți are 3 niveluri de atac. Odată cu trecerea timpului (în luptă) vei putea folosi atacuri din ce în ce mai puternice, dar dacă alegi să aștepți pentru a putea lovi inamicul mai tare, vei putea fi lovit mai ușor. Este o metodă interesantă de a face jucătorul să-și creeze propriile strategii în timpul luptei.

Pe lângă armele convenționale jucătorul va putea folosi și o serie de cărți magice în stil Magic: The Gathering, ce au rolul de a cast-a diverse vrăji devastatoare asupra inamicilor. Aceste cărți sunt 24 la număr, dar pot fi combinate pentru a crea vrăji și mai puternice.

Septerra Core este un RPG de excepție, un joc pe care ar fi păcat să nu îl aveți în colecția voastră din ce în ce mai mare de jocuri originale.

■ **Mitza**



... pe foc



Spune, fiule...

Colecția continuă!
Robo Rumble



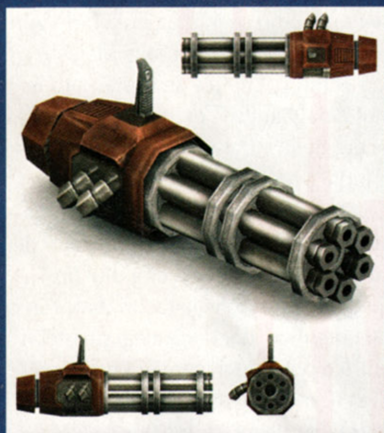
Măcel robotic 3D

NEWS

Quake3 Fortress 2.0

După ceva timp, iată că versiunea finală a lui Q3 Fortress a fost lansată. În principiu, acest mod de Quake 3 se bazează pe clasicul Team Fortress însă acum, după 2 ani, vine într-o nouă formă. Pe lângă clasicul „capture the flag", MOD-ul oferă o modalitate ușor îmbunătățită, ceva de genul „capturează și ține steagul" cât de mult se poate fără a fi omorât. Cu cât reușești să ții steagul mai mult, cu atât mai multe puncte primești.

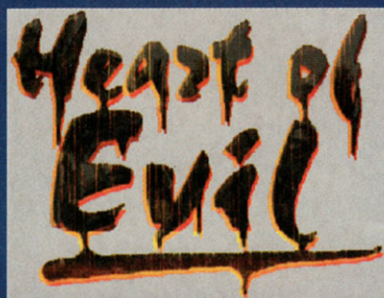
online www.q3f.com



Heart of Evil E

Un MOD care intră în categoria simulatoarelor de război este și Heart of Evil, care se referă la o perioadă tristă din viața Statelor Unite: războiul din Vietnam. Vei afla astfel cum este să fii în pielea unui luptător din Vietnam și de ce media de vârstă era de circa 17 minute. Chiar dacă nu are prea multe lucruri în plus, totuși merită încercat, măcar pentru liniștea sufletească. Atenție, aveți nevoie de Half-Life 1.1.0.8. pentru a putea juca acest MOD.

online www.hangar16.com



Cred că mi-a rămas ceva între dinți. Aaaaa..., e gura.

Era o după-masă tristă pentru că nu mâncasem de ieri. Mi se cam uscase gura așa că m-am oprit să beau o ladă de bere. Apoi am fugit. Dar nu destul de tare. M-a ajuns ușa care păzea paznicul de la chioșc. Mi-a rănit onoarea cu capetele lui de brațe strânse în formă de cheie franceză, după care m-a mângâiat gingaș pe spate cu coatele... mele. Așa că factorul exterior mi-a indus o stare neplăcută de somn. După 82 de ore, cred, când am deschis ochiul, ploua cu picături mari de apă și ... de la un câine. Mirosul puternic de uree m-a determinat să inspectez jugular animalul, care părea destul de indispus. Așa că l-am lăsat în patetismul lui canin și mort, nu patetismul, ci câinele. Oricum, sângele s-a dovedit a fi plin de elemente nutritive... Hopa! SÂNGELE!!! Se pare că aceste câteva nopți de odihnă în stradă nu prea mi-au priit. No, că mi-am mușcat limba! Ce...?! Extraordinar, acuma nici dinții nu-mi mai încap în gură. Mă întreb eu, mi-au crescut dinții sau mi s-a micșorat gura? Ce mai contează. Important e că le mai am. No uite, mi-au crescut și unghiile, sau poate s-au micș... Cred că ceva nu e în regulă. Adică înțeleg, sânge, dinți, unghii, păr între degetele de la picioare, două găurele în gât, sărutu' dulce-al răzbunării etc., dar când vine vorba de pofta de bere, nu se mai poate; exact, nu mai e! S-a dus, pa! Arrivederci! Apropo, ce-o mai fi făcând ușa de chioșc?

Începutul

În fine, am dat la o parte problemele și roata de la camionul care parcase pe stomacul meu, m-am ridicat în capul oaselor, sau mai exact în oasele din cap (probabil din cauza maneverelor de parcare) și am plecat cu tot ce-mi mai rămăsese către casă. Nu știu de ce toată lumea din jurul meu fugea. De fapt, doi aurolaci și o babă care desena X-uri pe piept cu mâna. În fine, ajung. Deschid fermoarul și intru. Aprind becul, sau cel puțin încerc. I s-a gătat fitilul. Mă rog, se putea și mai rău: un scurtcircuit, de exemplu. Fericit că nu m-am curentat, încerc să citesc **LEVEL**-ul. Ce aiuriți, d-le! Auzi, citez „când am deschis ochiul, ploua cu picături mari de apă". Adică, ce, parcă mai contează cât sunt de mari picăturile. E ploaie, e udă, e de sus... Cine stă să măsoare cât sunt de mari picăturile? Niște plictisiți. Nici nu mă miră că tomberonul ăsta e plin. Ia uite, toată colecția. Avem și dubluri. Facem schimb, ne cultivăm, fixăm seminarii și p-ormă ne pomenim vedete. Paaaatetic! Aaa, uite, au și articole cu vampiri. Auzi, VAMPIRI. Scrie: „Vampire Slayer". Ete na! Ne englezim, ha? Paaatetic! Păcat că Playboy-ul ăsta are toate paginile lipite. Musai să citesc despre jocuri pe calculator. Auzi, G-A-M-E-S; dar biciclismul ce are, bă? Are crăci, ha? Aaașaaa...

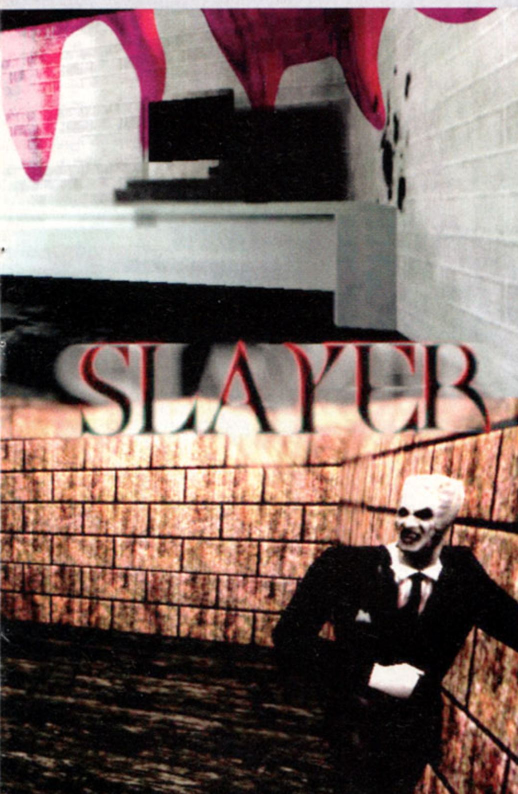








Din groapă, doar capul i se mai vedea...



Citiți, băăăă!!!

„Era o după-masă tristă pentru...". Să sărim introducerea. E plicti. „Vampire Slayer este un Mod de Half-Life..." sau de a lua banii poporului. Niște nenorociți! „...care a fost foarte bine primit de comunitatea pasionaților de jocuri în rețea de dincolo de hotare...". Ce hotare, bă? Ale cui hotare? Groaznic, îți spun drept! „Este team-play și pleacă de la ideea că, dacă ar apărea pe lumea asta vampiri, atunci ar trebui să apară și contracandidații, adică slayer-ii..." Ia uite, acuma facem și politică: „con-tra-ca-tin-da-ții". Băieți deștepți, ce să mai zic. „La început veți fi puși în situația de a alege între cele două facțiuni, vampire sau slayer, după care fiecare va putea să fie unul dintre personajele specifice..."; m-a lămurit buștean! Opa, stai că zice: „...Acestea sunt două pentru slayer-i, Father D. și Molly Snaipăroiu, și trei pentru vampiri, Edgar, Louis și Nina Vampiroiu. Fiecare are abilitățile sale speciale, dar din cauza spațiului limitat nu putem da detalii..." Ce să-ți spun, un nou Teo și Echipa! „Jocul se desfășoară simplu. Se aleargă unul după altul..."; doar nu s-or alerga unul peste altul; „slayer-ii cu arme, iar vampirii cu mâinile goale, dar extrem de eficiente. Problema este că odată împușcat, un vampir nu moare, ci dă-n lipotimie, adică leșină. La scurt timp își revine și poate ataca din nou."; auzi ai dr... Ce chestie! Adevărul e că lumea asta e plină de surprize. „De aceea, odată căzut la pământ, trebuie înțepat în zona inimii cu țepușa din dotare."; bă..., daaa..., ce-s ăștia bă, până la urmă? Ucigași de vampiri sau tăietori de lemne? Auzi, „ȚEPUȘA DIN DOTARE". Ce, i-a dotat circularul cu vreo așchie-n ceva, sau?... Parșivii! „Aș putea spune că este unul dintre cele mai bune Mod-uri pe care le-am testat în ultima vreme, cu un gameplay bine cunoscut, o grafică și mai cunoscută și cu un sunet foarte bine adaptat și refăcut. Ar fi foarte multe de spus, dar știți voi, spațiul... Oricum, vi-l recomand sincer și cu inima deschisă." Normal că-l recomanzi, doar n-o să zici că... nu știu ce. Aaașaaa..., tra, ta, ta, „e pe **LEVEL** CD" (au și CD, mă, fii atent că ăștia-s dați...), bla, bla, bla... Lache. Ha, ha, ha. Ce citeam eu! Opera de artă a unui lăchiță de trei lei. Aaaaa, stai, LOCKE. Ia uite mă ce NICK ne-am tras! Oricum, tot aia e. Uite că s-a făcut ziuă și a ieșit soarele. Și iese fum din mine. Nu aburi, FUM. Uite că am luat și foc. Asta-i bine, că mă cam luase frigul. Cred că o să mor. O, nu, și ultima treabă pe care am citit-o...

■ **Locke**

P.S. A ars vreo trei zile, spre fericirea aurolacilor care deja îl vânduseră unei fabrici de artificii, contra bronz. Când s-a stins, între cele 22 de oase de la mână se observa o placă solidă pe care se mai putea citi: Blay...y.



Hi Edgar! It's me, Louis.

ON-LINE
www.planethalflife.com/vampire/

NEWS

Qfrag

Probabil unul dintre cele mai cunoscute MOD-uri de Q3, Qfrag, beneficiază de o serie de noi skin-uri, un pic de viteză, ceva modificări ale armelor și o grămadă de deschidere spre fun. Cel puțin așa se aude. În ceea ce mă privește, nu am cum să-mi dau cu părerea pentru că nu l-am încercat. Cert este că din screenshot-uri se poate observa radarul care arată trăznet și eye-candy cât încape.

online www.planetquake.com



NexusMOD: Un nou Max Payne

Băieții care se prezintă sub numele de Nexus sunt cam zgârciți cu detaliile. Oricum, ei - sau prietenii lor - au creat un MOD de Max Payne care ar conține un nou nivel cu o arhitectură cam din topor, dar scripting bunicel. MOD-ul este destinat strict celor care știu cu ce se mănâncă d-nul Max, întrucât nivelul în cauză conține stivă de inamici, o groază de capcane și alte chestii asemănătoare. Astfel, dacă nu aveți altceva de făcut decât să vă tociți creierii pe acest MOD, despre care și producătorii spun că nu poate fi terminat cu una cu două, eu vă urez baftă și mult noroc în dragoste!





Counter-Strike 1.4

Cine a spus că update-urile nu sunt importante?

Se întâmplă destul de rar să găsiți în **LEVEL** review la un update de joc, ba chiar cred că este pentru prima oară când se întâmplă așa ceva. Dar nu contează, este totuși vorba de Counter-Strike, cel mai popular joc în momentul de față (nu contează dacă nu sunteți de acord, aceasta este realitatea) și când vine vorba de Counter-Strike regulile se pot încălca ușor.

Așadar, după ce acum aproximativ un an scriam un review de Counter-Strike (în care domnul Gooseman a avut plăcerea să apară), atunci la versiunea 1.1, iată că revenim cu opinia noastră despre cea mai nouă versiune de CS și anume versiunea 1.4. Ciudat, însă această versiune nu s-a bucurat de atât de mare tam-tam precum cea precedentă, ea făcându-și apariția pe Internet destul de brusc.

Ce s-a schimbat și ce noutăți au fost aduse? Pe lângă pleiada de bug-uri reparate în această nouă versiune, Counter-Strike 1.4 reușește să aducă câteva îmbunătățiri bine venite.

Este vorba în primul rând despre modul Spectator care a fost modificat astfel încât să ofere și avantajele oferite până acum numai de HLTV. Jucătorul va avea la dispoziție (în nefericitul caz în care se află la capătul greșit al glonțului) un mai mare control asupra vizualizării luptei. Introducerea hărții este o idee pe cât de excelentă pe atât de folositoare (când ai mai avut posibilitatea să poți cuprinde întregul nivel cu o singură privire?) iar noua opțiune prin care poți urmări acțiunile unui coleg dintr-o perspectivă first person vă poate ajuta să mai învățați ceva de la alți jucători mai experimentați.

Singura modificare adusă acurateții armelor este întâlnită, după cum spun producătorii, în momentul în care trageți cu pistolul în timp ce săriți. S-ar putea să mă înșel dar am observat că în versiunea 1.4 M4A1-ul de la CT trage cu o precizie devastatoare, mult mai ridicată față de ceea ce am întâlnit în versiunea 1.3.

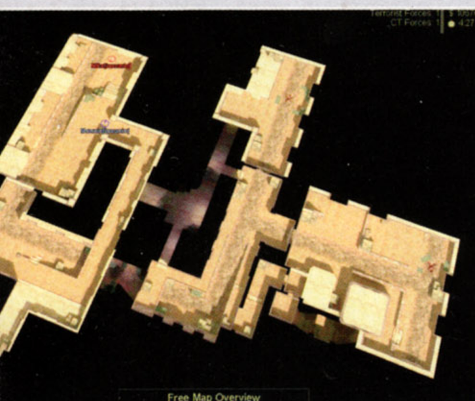
S-a introdus de asemenea un nou sistem de protecție anti-cheat și s-a eliminat posibilitatea efectuării unui bunny-jump printr-o modificare adusă efectului săriturilor asupra jucătorului. Adică viteza jucătorului se va reduce în momentul în care efectuează o săritură. În ceea ce privește bunny-jump-ul este o modificare salutară dar ce ne facem cu vechiile obiceiuri? Eu unul m-am molipsit cu ticul ăsta și orice FPS joc nu pot să mă mișc altcumva decât sărind încontinuu... eh, se pare că va trebui să ne obișnuim!

Versiunea 1.4 aduce cu sine și două noi hărți cs_havana și de_chateau, realizate de către Valve Software. Vi le recomand pentru că sunt bine gândite și excelent texturate (plus că de_chateau are o poveste proprie care îl dă drept urmaș al mai vechiului de_cbble).

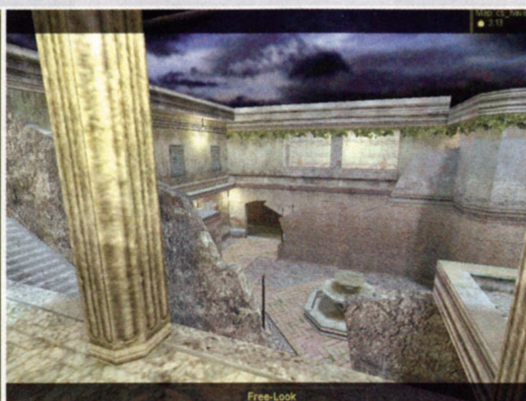
Chiar dacă nu mă așteptam să mai văd ceva nou în Counter-Strike iată că această nouă versiune îmi dovedește că mă înșel. Noile adiții sunt mai mult decât par și au reușit, cel puțin pentru noi, să aducă un aer proaspăt în deja venerabilul MOD de Half-Life.

■ **Mitza**

On-Line www.counter-strike.net



Recunoașteți harta...



Noua harta cs_havana...



...și de_chateau

internetul tau e acum mai sigur!



Ia-ți orice abonament RDS Link și primești gratis cel mai nou și mai puternic anti-virus: BitDefender.

Iată, dacă încă nu o știi, lista abonamentelor RDS Link:

- **Mail Link** / cont de e-mail: 3$/lună
- **Easy Link** / 15 ore de navigare: 4$/lună
- **Night Link** / trafic nelimitat între orele 19.00 - 07.00: 5$/lună
- **Power Link** / trafic nelimitat non-stop: 10$/lună
- **Cable Link** / noua conexiune permanentă la internet prin cablu TV

Cu oricare din abonamentele de mai sus ai și E-mail Anywhere — e-mailul care vine unde îți convine: pe mobil, web sau computerul de acasă. În plus ai acces la servere de download și jocuri online special create pentru tine.

Pentru detalii, intră pe www.rdslink.ro.

Ce e BitDefender?



BitDefender Professional 6 for Windows este un pachet unic, îmbunătățit, care îmbină puterea motoarelor antivirus cu tehnologii superioare de filtrare Internet. Dotat cu un modul de actualizare automată Live!, BitDefender se actualizează de fiecare dată când utilizatorul este on-line. Mai mult decât un anti-virus, BitDefender este un adevărat firewall personal.

RDS Link
simți diferența?

BUCUREȘTI: 01.301.08.76 . 01.301.08.78 . **CLUJ-NAPOCA:** 064.43.88.30 . **CONSTANȚA:** 041.63.99.29 . **ORADEA:** 059.44.72.52 . **TIMIȘOARA:** 056.20.01.00 . **ARAD:** 057.22.82.02 . **SLATINA:** 049.43.96.07 . **CRAIOVA:** 051.41.65.79 . **BRAȘOV:** 068.47.41.34 . **SIBIU:** 069.21.01.12 . **PLOIEȘTI:** 044.19.64.93 . **IAȘI:** 032.26.00.88 . **TG.MUREȘ:** 065.21.12.05 . **BAIA MARE:** 062.22.05.01 . **BACĂU:** 034.18.85.15 . **DROBETA TURNU SEVERIN:** 052.31.93.19 . **ALBA:** 058.83.23.54 . 058.81.61.08 . **PIATRA NEAMȚ:** 033.21.89.45 . **SUCEAVA:** 030.22.55.89 . **GALAȚI:** 036.43.54.75 . **BRĂILA:** 039.62.32.93 . **BUZĂU:** 094.30.40.12 . **FOCȘANI:** 094.30.40.12 . **DEVA:** 054.23.47.99 . **HUNEDOARA:** 054.71.77.43

www.rdslink.ro



Când Black&White ajunge pe orbită și i se taie macaroana mistică.

Probabil că am dezvoltat un fix pentru Black&White, și cum văd cuvântul „creatură", ori îmi aduc aminte că trebuie să scot două căpușe de pe motanul meu, ori îmi sar mințile la jocul lui nea Molineaux. Cu căpușele o s-o rezolv eu după ce termin de scris articolul, dar jocul despre care îmi voi dezlănțui uriașele resurse de bla-bla nu este chiar albaneagra cu zei, deși aduce cumva cu ea.

Mulți, dar mici

O ditai nava este părăsită de civilizația ei producătoare, în urma unor probleme minore survenite la instalația de aer condiționat. Aceasta dezvoltase o dantură de carnasier reptilian și obișnuia să mănânce conținutul în viu al camerelor în care se afla, dar asta nu a fost cu adevărat o problemă, ci pur și simplu faptul că nu se spăla suficient pe dinți, chestie absolut inadmisibilă pentru o instalație de aer condiționat.

De fapt Shee, civilizația care zbura de-a-n-planetulea din orbită circumscrisă în orbită circumcisă, executând seducătoare mișcări de revoluție, rotație și elucubrație prin spațiul de pe monitor, Shee au fost atacați de propriile lor creații, niște animale incremențiale și excremențiale numite Grendeli, care s-au răspândit prin navă și au început să fure și să consume tot ce le pică la îndemână, dar în special Shee, Norni și mașini.

Incremențiale le-am numit pe creaturile grendele pentru faptul că se înmulțesc peste măsură, iar excremențiale pentru că sunt opusul Nornilor care, prin deosebitele lor calități fizice și morale, se află mult deasupra scaunului de porțelan, cam pe acolo unde este mânerul de care se trage apa.

Dar, mai întâi...

... Nornii trebuie să învețe să tragă apa după Grendeli. Asta pentru că jocul începe doar cu câteva ouă sau cu o pereche de norni încă neînvățați, dar capabili să procreeze. Din poziția de zeu de serviciu la echilibrul microclimatului navei sheeene, trebuie să faci ceea ce Shee nu au făcut, deoarece au dat bir cu fugiții pe planeta de dedesubtul propriului vehicul spațial, împărțit în mai multe compartimente, câteva clasice: ză bridj, zi enginiring rum, medicăl bei, leărning rum, dar și patru terarii, un fel de arce ale lui Noe ce adăpostesc tot ce s-a mai putut salva din biosfera fostei planete a Shee, de pe care s-a plecat în grabă, pentru că așa nu se mai putea domnule, mă înțelegi?

Nornii sunt un fel de Tamagochi, ajuți la nașterea lor, îi educi prin mijloace specifice (palme peste fund sau mângâieri pe cap), îi înveți să vorbească, să mânuiască mașinile din navă, îi îngrijești când se îmbolnăvesc de la bacteriile din navă sau de la mușcăturile grendelilor ș.a.m.d. Nornii sunt cei care trebuie deprinși la stăpânirea navei și dezvoltarea abilităților necesare stăvilirii atacurilor grendele.

Mașini

Pe tot cuprinsul navei sunt răspândite tot soiul de mașini, dar acestea au un mare defect – sunt făcute bucăți. Iar cele care nu sunt membre răspândite, trebuie conectate la alte mașini. Aceste mașini și organe de mașini sunt de mare importanță deoarece, odată asamblate,









Professional Home Design Suite ver.4.0.0

„And He Built a Crooked House" – (Robert Heinlein)

Poate că Punch! Software sunt suficient de insistenți. Oricum, manifestă semnele unei tenacități de invidiat, dacă stau să mă gândesc că primesc software produs de ei, destinat proiectării si „vizualizării" de case, cam de pe vremea când s-a fondat Level-ul (da, și eu am fost acolo!). Iată că Punch!-iștii nu se dezmint, și unul din cele mai noi pachete software ce le poartă e-semnătura ajunge pe la noi, în țară și redacție.

Professional Home Design Suite este un produs all-in-one, care face o sinteză uluitoare a tot ce s-a produs până acum în domeniul programelor de uz casnic ce servesc proiectării profesionale de către neprofesioniști a locuințelor și a spațiilor înconjurătoare acestora. Ceea ce mă umple de mirare este cum a reușit Punch! Software să pună pe un singur CD lucruri pe care eu le-am văzut până acum lăbărțate pe 4-6 CD-uri, în pachetele software anterioare, ale lor și ale concurenței.

Găsim în această suită software 3D Home Design, un generator de planuri de construcție bazat pe o imensă bibliotecă de elemente presetate, un modul LiveView ce permite vizualizarea 3D a planului pe parcursul elaborării acestuia, dar și 3D Landscape, destinat celor care vor să-și încadreze locuința în spațiul real înconjurător, pe care îl pot modifica întâi pe computer, dacă vor să aibă o grădină sau doar să adauge tușe fine la ceea ce natura a făcut deja.

Dar totul nu se oprește aici, pentru că există module ale acestei suite software care vor face tot ceea ce mai este necesar în planul viitoarei voastre locuințe: Electrical Planner, HVAC Planner (pentru aer condiționat), Plumbing Planner, 3D Custom Workshop (pentru crearea propriilor obiecte), Home Estimator (pentru evaluarea costurilor), dar și Floorplan Trace (ce permite capturarea prin scanare a unor planuri aflate pe hârtie). Per ansamblu, Professional Home Design Suite este un pachet software interesant, uimitor de bine conceput pentru a însuma cele mai importante utilități presupuse de proiectarea ad-hoc a unei locuințe.

■ **Marius Ghinea**

Producător:	Punch! Software Europe
Distribuitor:	Fast Trak Software Publishing
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel: 01-3302375

îți permit executarea mult mai rapidă și eficientă a diverse operațiuni. Am vorbit de eficiență? Da, pentru că, la început, mașinile au eficiență 0, iar aceasta crește prin diverse upgrade-uri și trucuri star trek-erești (de genul „am redirecționat fluxul de particule alfa-beta-tete-a-tete-a către compresoarele paradinamice asincrone ale criostatorului fungic extern și constat o creștere a randamentului trifuzeei neuroaxiale centrale cu 500 de bobârnaci! Geordi Laforge out..."; hai să încercăm din nou totul cu „â" din „a" în loc de „a" și cu „î" din "i" în loc de „i": " âm redîrecțîonât fluxul de pârtîcule âlfâbetâ-tete-â-tete-â câtre compresoârele pârâdînamîce âsîncrone âle crîostâtorului fungîc extern șî constât o creștere â rândâmentuluî trîfuzeeî neuroâxîâle centrâle cu 500 de bobirnâcî! Geordî Lâforge out..." – much more fun! (Să ne trăiască Academia, poate mai umblă un pic pe la limba noastră, să mai râdem și noi, să ne relaxăm, că prea crește din nou inflația). Anyway, unde rămăsesem? A, cred că pot să deschid zona de recomandări a articolului meu. Copiilor, și nu numai, dar mai ales celor mici, un joc precum Creatures 3 le poate deschide apetitul pentru jocurile inteligente, în care violența nu este un factor decisiv. Deși destul de complex, Creatures 3 este excelent conceput sub aspectul interfeței, ceea ce ușurează învățarea elementelor jocului. Un foarte bun stimulent pentru gândire și capacitățile empatice ale copilului, Creatures 3 este un bun început pentru cei care vor să ajungă, mai tîrziu, în Black&White, să-și preschimbe creatura într-un adevărat înger.



■ **Marius Ghinea**

Producător:	Creature Labs
Distribuitor:	Mindscape Entertainment
Ofertant:	Ubi Soft România Tel: 01-2316769



Luptele din stradă pe PlayStation 2

Capcom este un distribuitor de jocuri care s-a axat în mare parte pe jocurile de luptă. Seria „versus" a acestora este cunoscută de toți posesorii de console. În acest număr al revistei vă voi prezenta al șaselea titlu al companiei. Este vorba despre Capcom vs. SNK: Mark of the Millennium 2001, continuarea lui Capcom vs. SNK.

Povestea nu are prea multă importanță într-un astfel de joc. Bineînțeles că este vorba despre două mari corporații care nu se înțeleg prea bine. De fapt, diplomația lipsește cu desăvârșire și toate conflictele se rezolvă în diferite arene din jurul lumii printr-o bătaie pe viață și pe moarte. Acestea fac parte dintr-un concurs de arte marțiale la scară mondială care ar trebui să rezolve conflictul dintre cele două părți. Jucătorul va avea de ales între 44 de luptători de diferite gabarituri, stiluri și cu arme secrete care de care mai puternice.

Până acum nimic neobișnuit. Să vedem însă ce aduce nou acest joc. În primul rând, este primul joc care opune renumiții luptători din Street Fighters personajelor din King of Fighters de la SNK. Îi întâlnim aici pe Dan din Street Fighter, Joe Higashi și Haomaru din Samurai Spirit, Kyosuke din Rival Schools și Athena din King of Fighters '95. Apoi au fost introduse zece personaje noi, și, cel mai important, jocul reunește 6 stiluri diferite de luptă.

Stilurile

C-Groove este un stil similar cu cel din titlurile precedente de la Capcom. Puterea personajelor va crește cu cât ataci mai mult. În funcție de aceasta, jucătorul poate executa Super Combo de nivelurile 1, 2 și 3. Sunt disponibile de asemenea Air Block-ul și Counter Attack-ul.

S-Groove permite creșterea puterii atacurilor în clipa în care bara de putere este plină pentru o perioadă de timp. De asemenea, jucătorul va putea executa unele mișcări speciale în acest timp. Personajul poate rămâne mai mult timp la pământ pentru a-și reveni, are la dispoziție Counter Attack-ul și poate face salturi mici.

A-Groove permite utilizarea unui Super Combo de nivelul 1 prin consumarea a 50 % din resursa de putere. Personajul poate cădea fără să piardă din sănătate, se poate rostogoli până în apropierea inamicului și poate porni un Counter Attack. N-Groove te lasă, în clipa când ai bara de putere plină, să execuți o Super Special Move. De asemenea, poți lansa un Power Max (lovești mult mai puternic). La mișcările de mai sus se adaugă și Counter Movement.

P-Groove îți permite să execuți un Super Combo de nivelul 3 când ai bara de energie plină. Stilul oferă o mai bună coordonare în pararea loviturilor inamicului și atacul rapid de după aceea.

Ultimul stil, K-Groove, îți permite să ajungi în condiția de Rage Max dacă ai bara de energie plină. Aici ai atacurile mult mai puternice și poți executa Max Super Special Move. Poți bloca mult mai ușor atacul inamicului.

Din păcate...

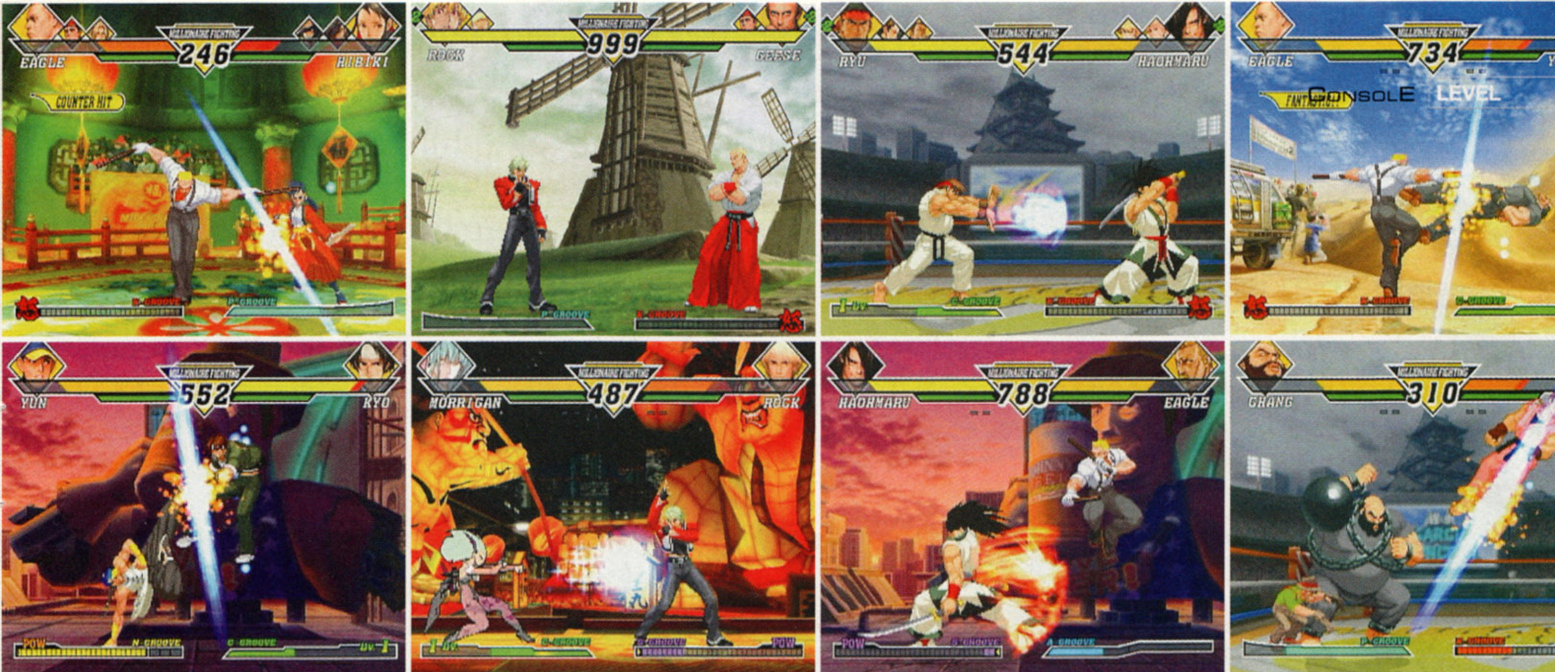
Deși au fost introduse aceste stiluri care aduc ceva nou în jocurile de acest gen, devenind un pic mai complex și mai tactic, totuși impresia finală este dezamăgitoare. Grafica nu se ridică deloc la nivelul cerințelor unui joc pe PlayStation 2. Dacă v-ați apropiat o clipă de Tekken, atunci vă spun sigur că nu vă











va plăcea acest joc. Senzația de arcade, estompată în jocul amintit adineauri, este prezentă sau, mai mult, exacerbată în Capcom vs. SNK. Personajele vor rămâne undeva în latura ecranului, cu numai o mână sau un picior pe ecran. Loviturile nu sunt deloc spectaculoase și nici nu sunt prea vizibile. De multe ori trebuie să-ți imaginezi ca să-ți dai seama ce s-a întâmplat. Decorurile sunt mult prea țipătoare, estompând personajele. Au însă și elemente interesane, cum ar fi cel cu mașinile care sar peste jucători undeva în deșert sau vaporul care sparge gheața, apropiindu-se de luptători. Muzica nu aduce nimic nou.

Jocul face impresia unui produs născut prea bătrân (a fost lansat în iarna anului trecut). Cu siguranță se poate ceva mai mult, lucru demonstrat cu prisosință de Tekken.

■ **Sebah**

Titlu	Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millennium 2001
Producător	Capcom
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Consolă PS2 oferită de Best Computers	

Câştigătorii lunii aprilie

4

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul „The Sims: Hot Date" a fost câștigat de către Stănculescu Raluca Ana-Maria din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul Settlers IV a fost câștigat de către Galeș Adrian-Cătălin din Suceava.

La concursul LEVEL împreună cu Monosit Conimpex, jocul Vikings a fost câștigat de către Opriș Cristian din Oradea.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Balint Adriana din Gherla a câștigat un Joystick Fox 2 Pro Shock.

LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „Peter Pan" următorilor: Caliniuc Bogdan (Botoșani), Voiculescu Cristian (Galați), Savu Eugen (Vâlcea), Ionița Gabriela (București), Croitoru Andrei-Lucian (Roman), Scarlat Ionuț (Focșani), Miron Flavius (Piatra Neamț), Pârvan Liviu (Teleorman), Blaga Răzvan (Arad) și Mihei Emanuel (Călugăreni).



Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 068-415158 sau 068-418728.

HARDWARE

Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro Flight Stick

Gameri de PlayStation de prin toate „cotloanele”, ascultați chemarea mea!!! Am să vă povestesc în cele ce urmează despre un fapt de origine exrtraterestră... (voi: aaa!!!). Stați liniștiți, cred că am greșit CD-ul. Să ne întoarcem (nu cu spatele) la oitzele nostre. Uite ce am eu de zis despre acest joystick. În primul și în primul rând este manufacturat de către cei de la Thrustmaster. Știți ce înseamnă acest nume în domeniul accesoriilor pentru joace. În al doilea rând este vorba de un joystick Top Gun. Tot în al doilea rând, paragraful B, se mai zice că este și Fox 2 PRO. Și acestea fiind spuse ședința a luat sfârșit. Hehe, ați vrea voi... dar nu vă las. Am să continuu într-un mod mai puțin oficial. Dacă vă mai aduceți aminte, e bine, dacă nu, tot e bine. Acest model de joystick a mai lăsat ceva urme prin unele pagini din revista asta. De această dată, el se reîntoarce cu un alt scop și anume acela de a vă anunța că el se găsește prin magazine și sub varianta de PS sau PS2. Calitățile sale excelente rămân neschimbate: precizie în mișcare, o grămadă de butoane și butonașe, setări predefinite și supermotorașele datorită cărora force feedback-ul face adrenalina să curgă, în special în simulatoarele aviatice. Alte noutăți nu am să vă dau, deoarece toate produsele din categoria ce poartă sigla Thrustmaster sunt preparate cam după aceeași rețetă, de altfel delicioasă. Altfel spus, Top Gun Fox 2 Pro Flight Stick se pricepe de minune la un singur lucru: să „introducă” jucătorul exact în mijlocul acțiunii, să simtă că este „acolo”, în joc.



Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft România
	Tel 01-2316769
Preț	30 USD (fără TVA)

Thrustmaster Football Stadium

Dacă vreodată te-ai gândit la ce sentimente trăiesc marii fotbaliști în momentul când au mingea la picior și se îndreaptă furtunos spre poarta adversă,

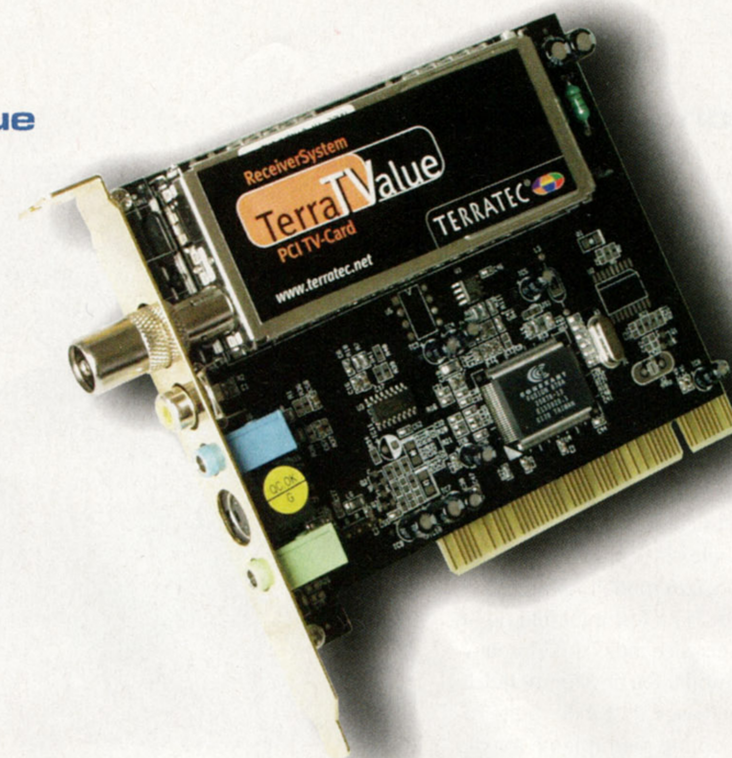




acum e momentul să afli acest lucru pe propria piele. „Unealta” care îți poate împlini acestă dorință vine de la nimeni altcineva decât Thrustmaster. Ea a fost botezată Football Stadium și este oficial licențiată de campionatul mondial de fotbal din Coreea și Japonia, evident cel din 2002. Cu alte cuvinte, nu este nimic altceva decât o „bucată” de gazon pe care sunt aplasați 3 senzori verticali de mișcare. Fiecare senzor are sarcini diferite. La prima vedere, acest lucru pare absolut incredibil, însă lucrurile sunt absolut simple. Să urmăm câțiva pași de utilizare. Se pornește consola de PS2. Se introduce jocul 2002 Fifa World Cup (căci acesta este jocul oficial al acestui campionat) și se face o manevră gen Plug-n-Play, configurezi acolo prin joc ce mai e de configurat și gata, începi să dai șuturi. (cui? Asta depinde... dar în cazul nostru mingii). Deja a început meciul? Hai, fuga după ea... după minge. Într-un final am prins mingea și, ca orice maestru, am început să fac ceva exchibiții cu ea că na, io mi-s mare jucător. Și cum am instalat acest Stadium Footbal sub picioarele mele, a trebuit să fac mișcare. Poc un șut, poc o gheată în arbitru, poc un carton ș.a. Principul de funcționare este relativ simplu. Cu ajutorul celor trei senzori, poți controla trei poziții de atac. Așa că, în funcție de ceea ce trebuie să faci, trebuie să treci cu piciorul peste un senzor. Primul asemenea senzor are rol de pasă, următorul de șut către poartă, iar cel de-al treilea să facă o pasă cu lobare (șut cu boltă). Operațiunile de mișcare a jucătorilor se realizează tot cu ajutorul controlerului consolei. De asemenea, aceste mișcări de pase și atacuri se pot folosi și în situația de defensivă a propriei porți. Acestea fiind spuse, doar o vorbă vă mai spun: Kids, don't hit the arbiter.

Producător	Thrustmaster
Ofertant	Ubi Soft România
	Tel 01-2316769
Preț	50 USD (fără TVA)

Terratec TerraTValue



Terratec TerraTValue sau cum să îți transformi PC-ul într-un TV... Cam așa ar sta lucrurile în momentul în care o astfel de placă poposește în propriul calculator. Este vorba de o nouă clasă de TV-Tunere, din care și acest model face parte. El are la bază chipset-ul Brooktree 8x8 care, alături de RF Tuner-ul Philips, face un duo incredibil. Susținută de un soft ce rulează pe nu mai puțin de 32 de biți, TerraTValue produce imagini de o calitate excepțională; hehe, aici trebuie să ținem cont și de calitatea semnalului recepționat pe cablu sau antenă. Una dintre funcțiile cele mai importante ale acestui TVTuner este posibilitatea de preview multichannel. Acest lucru se realizează printr-un simplu clic de mouse pe butonul de multichannel din softul ce-l însoțește și întreg ecranul monitorului se transformă într-un adevărat mozaic în care pot fi afișate până la 100 de canale, ce-i drept nu toate în același timp, însă vă puteți face o idee despre ceea ce se întâmplă pe celelalte posturi TV în timpul unei reclame enervante din mijlocul unui film. Pentru zilele și în momentele în care nu prea aveți ce face, vă puteți omorî timpul cu navigarea prin teletextul diferitor posturi TV. Acest lucru este posibil datorită unui nou software pentru teletext ce facilitează navigarea paginilor teletextului fără nici o problemă. Este exact cum ai naviga pe Internet, din pagină în pagină, ca o albinuță din floare în floare. Conectorii de Video și SVHS sunt și ei prezenți, aceștia facilitând recepționarea semnalului video și din alte surse în afară de antenă sau cablu (video player-e, camere digitale etc). Același lucru se poate spune și despre semnalul audio. Există un conector stereo pentru emisie de semnal.

Deși soft-ul plăcii este ceva mai „stufos", ceea ce merită de menționat este și suportul pentru video recording în timp real (evident pentru o calitate a imaginii mai ridicată, vă recomand spațiu preț de câțivă giga buni pe HDD).

Alături de un cablu audio și un manual foarte bine pus la punct se găsește și un CD cu un conținut bogat în... drivere, aplicații și utilitare.

Sistemul minim necesar este un Pentium la 90 MHz cu Windows 95. Totuși, pentru o calitate rezonabilă a imaginii, vă recomand o placă video cu suport pentru DirectDraw și Video Overlay.

Producător	**Terratec**
Ofertant	**Depozitul de Calculatoare**
	Tel 01-2217377
Preț	**44 USD (fără TVA)**

CyberDrive CD-ReWriter

Era CD-urilor încă nu a apus; cel puțin așa preconizează piața de unități CD-ROM și CD-RW. Drept mărturie stă această unitate CD-RW ce poartă semnătura celor de la CyberDrive. Pe plan general, acest device atinge toate punctele pentru care a fost creat și anume acelea de a scrie un CD la o viteză maximă de 32x, de a rescrie un CD-RW la 12x, iar la capitolul citire, viteza maximă ce poate fi atinsă este de 48x. Din punct de vedere al citirii și al corecției de erori, acestă unitate s-a comportat destul de bine. Nu a excelat în performanțe, însă pentru lucrul de zi cu zi se comportă excelent. Cu scrierea însă, situația stă cu totul altfel. Cu ajutorul unui buffer de 2 MB și al ceea ce se numește BurnProof, orice CD este „ars" dintr-un capăt în altul. Ca dotare standard, pe lângă writer se mai găsește și un set de șuruburi „de agățat" în calculator. Cablul IDE lipsește că deh, această unitate suportă UltraDMA/33. În schimb cablul audio este prezent. Întreg procesul de ardere este controlat de Nero Burning Rom 5.5, versiunea OEM. Alături de acesta se mai găsesc și două blank-uri (cu rol de poligon de... ardere), dintre care unul este și RW, zic ei Multi Speed.



Producător	**CyberDrive**
Ofertant	**Provision Software Division**
	Tel 01-3211568
Preț	**78 USD (fără TVA)**

Typhoon Optical Mouse



Prețul și designul sunt obiectivele cele mai importante pe care cei de la Typhoon le urmăresc pentru produsele ce poartă acestă siglă. Trăim într-o eră în care computerele se schimbă, se perfecționează, devin din ce în ce mai „puternice" și mai des întâlnite. Acest lucru determină și producătorii de accesorii să țină pasul cu acest trend. Noile micro-procesoare ce sunt montate în corpul mic și drăgălaș al unor „mauși" fac ca aceștia să funcționeze pe baza altor criterii decât cele clasice. Această regulă se aplică și în cazul modelului de față. Bila cea buclucașă a fost înlocuită de un senzor optic, ceea ce face ca performanțele și manevrabilitatea acestui model de mouse să crească destul de mult. Totuși, pentru a obține performanțe maxime, sunt recomandabile anumite modele de pad-uri, pentru că altele chiar nu vor să facă viața unor astfel de mouși mai ușoară. Nu tu pad cu poze, nu tu pad neted... deh, impedimente. Nimeni nu este perfect.

Deci, mouse-ul din titlu e dotat cu 5 butoane, dintre care doar 3 programabile, dacă includem aici și rotița de scroll (nu recomand însă folosirea rotiței pe post de buton deoarece este cam firavă). Rezoluția optică de 400 dpi face ca mișcările cursorului să fie destul de line. Alături de Typhoon Optical Mouse, în cutie se găsește un așa-zis manual, plus o dischetă cu drivere pentru Windows 95/98, Me și 2000. Conectarea la PC se poate realiza în două moduri. (hard way and easy way... glumeam) – fie pe USB, fie pe PS/2. Acest lucru este posibil datorită adaptorului ce însoțește mouse-ul. Cerințe minime nu prea sunt, atât doar cât să ruleze un Windows, acolo.

Producător	Typhoon
Ofertant	Tornado Sistems
	Tel 01-3127507
Preț	11,8 USD (fără TVA)

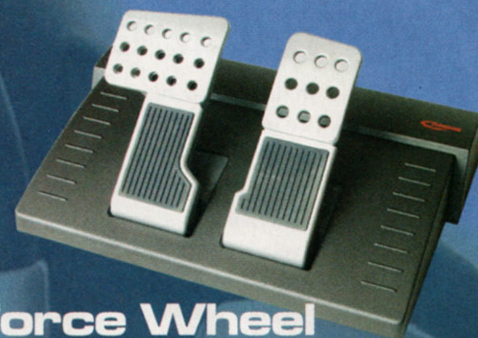
Safeway Optical Mouse

Pleiada moușilor optici continuă cu un produs care de acestă dată vine de la compania Safeway. La prima vedere aspectul său exterior este destul de atrăgător, iar dacă e să pui mâna pe el ai o senzație cu totul și cu totul nouă. Este într-adevăr puțin mai lat decât un mouse obișnuit. Ca și modelul precedent, acest mouse are în dotare același număr de butoane, însă unele poziționate ceva mai anevoios. Rotița de scroll, care de această dată are o construcție mai solidă și celelalte două butoane laterale pot fi programate în funție de necesitățile utilizatorului. Rezoluția optică este de 400 dpi. Materialul informațional ce însoțeste Safeway Optical Mouse constă într-un mini manual, la care evident se adaugă o dischetă cu utilitare și drivere pentru toate sistemele de operare, exceptând Windows XP (păi normal...). Totuși, se găsesc drivere de XP pe Internet la site-ul producătorului (www.safeway.to). Din păcate, adaptorul pentru portul USB lipsește, însă portul PS/2 este arhisuficient pentru un mouse, portul USB fiind lăsat în seama altor device-uri.



Producător	Safeway
Ofertant	Sistec
	Tel 064-190282
Preț	9,5 USD (fără TVA)





Typhoon Real Force Wheel

Construit pe baza tehnologiei Touch-Sense, „powered by" Immersion, acest sistem de pilotare oferă o simulare destul de precisă a controlului unui autovehicul. Fidelitatea foarte ridicată, intensitatea și efectele Force Feedback-ului oferă o senzație absolut incredibilă. Dacă tot am amintit de Force Feedback, acesta este controlat de un microprocesor ce rulează la 48 MHz.

Typhoon Real Force Wheel este 100% compatibil cu DirectX, iar pentru fidelitatea foarte ridicată se folosește banda de frecvență de 1 KHz. Pentru aceia dintre voi care vor să își facă o idee, acesta volan este în mărime „naturală", având un design la scara 1:1. Controlul excelent al virajelor este dat și de cele 220° cu care volanul este dispus să se rotească. În legătură cu volanul propriu-zis, atât pe suprafața lui interioară, cât și pe cea exterioară se găsesc nu mai puțin de 12 butoane. 10 dintre ele sunt situate la baza volanului, iar celelalte 2 sunt amplasate pe volan sub forma unui comutator. Ca noutate absolută se remarcă prezența unui hat switch pe volan, manevrabil pe toate cele 8 direcții. Acestuia i se permite atașarea anumitor comenzi ce pot varia de la un joc la altul. Schimbătorul de viteze poziționat în dreapta volanului nu este nimic mai mult decât un simplu switch pe două poziții. Deci ergonomia și modul de funcționare ale acestuia dezamăgesc și, în același timp, schimbătorul își cam pierde utilitatea, pe care frecvent o preiau butoanele de pe volan.

Performanțele sistemului de control al vitezei, adică ale pedalelor, nu prea au reușit să impresioneze. Sistemul de acționare este extrem de simplu, însă pedalele sunt prea apropiate una față de cealaltă, ceea ce face ca unele situații să devină cel puțin incomode (mai ales pentru cei care poartă mai mult de 43 la pantofi). Sistemul de prindere pe o masă sau de un birou se realizează cu autorul unor ventuze. În unele cazuri însă, din motive mai mult sau mai puțin „nervoase", e posibil să ajungeți cu volanul pe masa vecinului, astfel incomodându-l. Pentru această situație, producătorii au inclus și un sistem de cleme, care sunt excelente, sublime, perfecte pentru orice condiții, dar au lipsit cu desăvârșire din pachetul de test care a sosit la redacție, pachet în care nici driverele nu s-au deranjat să-și facă apariția. Interacțiunea cu calculatorul se realizează prin intermediul gameport-ului situat pe orice placă de sunet.

Producător	**Typhoon**
Ofertant	**Tornado Sistems**
	Tel 041-618580
Preț	**97 USD (fără TVA)**

Aiptek Pen Cam Compact

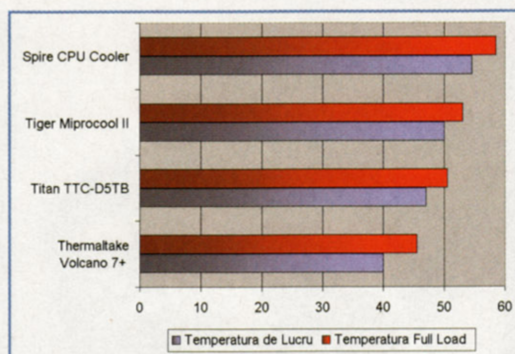


Toată lumea își dorește să aibă cel mai mic computer, cel mai mic telefon, cel mai mic HDD. Cu toată această cerere de „minime" și producătorii vin să dea apă la moară cu fel de fel de produse din ce în ce mai mici. Un astfel de produs este și camera video Aiptek Pen Cam. Este un aparat foto ce are dimensiunile de 1 inch x 1 inch x 3.5 inch (1 inch = 2,54 cm !!!), iar dimensiunea memoriei este de 16 MB (SDRAM). Rezoluția maximă este de 1248 x 960 de pixeli. Senzorul de imagine recepționează o cantitate de 1.3 milioane de pixeli. Numărul maxim de imagini ce pot fi stocate depinde de rezoluția la care sunt capturate. De exemplu, la o rezoluție de 1248 x 960 se pot stoca până la 50 de imagini, iar în situația în care sunt înregistrate imagini la 640 x 480 se pot memora până la 160 de „bucățele". Dacă ar fi să urmăm firul imaginilor video, aici situația e mai puțin roz. Dacă realizați un filmuleț de 30 de secunde la o rezoluție de 640 x 480 cu 10 frame-uri pe secundă, trebuie să mergeți neapărat la un computer să-i „descărcați" conținutul, pentru că memoria camerei se va fi umplut. 20 de frame-uri pot fi atinse doar în situația în care legați camera la computer prin portul USB și o folosiți pentru o video conferință, de exemplu. Opțiunea de selftimer este și ea prezentă și se declanșează în mod automat la un interval de 10 secunde. Aiptek Pen Cam Compact folosește pentru alimentare două baterii AAA alcaline, ce sunt incluse în pachet. Alături de drivere, pe CD se găsesc aplicații pentru a ajuta utilizatorii în prelucrarea sau utilizarea fotografiilor și a secvențelor video. Vi le spun pe cele mai importante: Digital Camera Manager, Video Mail, Ulead video Studio, Ulead Cool 360 sau Ulead Photo Explorer. Sistemul minim de rulaj se recomandă a fi un PC cu procesor Pentium la 266 MHz și 64 MB RAM.

Producător	**Aiptek**
Ofertant	**Depozitul de Calculatoare**
	Tel 01-2217377
Preț	**46 USD (fără TVA)**

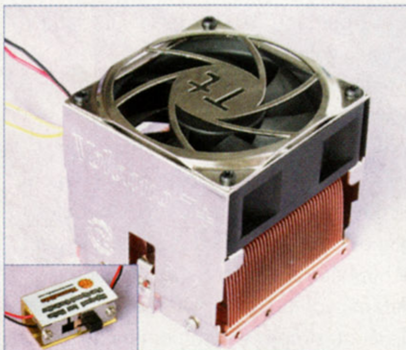
Răcire centralizată

În nici un caz nu voi vorbi de nu știu ce congelator pentru computer. În ceea ce urmează vă voi prezenta câteva modele de cooler-e mai de soi, care într-adevăr știu ce-i aia răcire. Sursa de căldură a fost un procesor AMD Athlon la 1400 cu 133 FSB. Am ales acest tip de procesor deoarece este unul dintre modelele cele mai „fierbinți" ale acestei serii Athlon. Testul a constat într-o rulare a procesorului „în gol", urmat apoi de faza în care se rulează un software ce folosește „imaginația" procesorului la maxim.



Thermaltake Volcano 7+

Dimensiunile acestui model sunt de 70 x 70 x 25 mm. Construit dintr-un material cunoscut nouă sub numele de cupru, cooler-ul disipează ușor căldura, ceea ce l-a propulsat pe poziția de vârf de lance a acestui test. Greutatea sa impresionantă te pune pe gânduri. El cântărește nici mai mult nici mai puțin de 748 de grame. Aviz amatorilor care vor să își transporte computerul cu Poșta Română. Nu de alta, dar e posibil să vă rupă placa de bază. Pe firul de alimentare se află un dispozitiv de control al turațiilor ventilatorului, ce poate fi setat pe pozițiile High, Low și Medium. Variația de turație se încadrează între 6000 și 3000 de rpm.

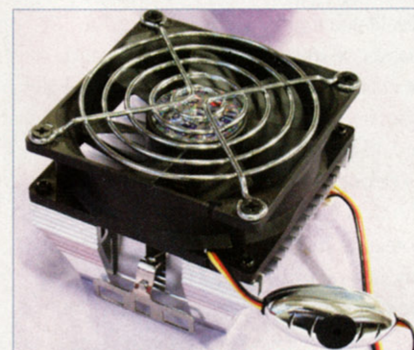


Producător	Thermaltake
Ofertant	Elsaco Electronics
	Tel 031-514278
Preț	24,5 USD (fără TVA)

Titan TTC-D5TB

Poziția a doua a fost ocupată de cooler-ul produs de Titan. Bănuiesc că acest model se întâlnește în foarte multe dintre sistemele voastre. Acest model a mai fost prezentat în paginile revistei noastre în una din lunile trecute. Este un cooler ce are dimensiunile de 80 x 80 x 60 mm. Greutatea acestui model este dată și de construcția din aluminiu a heatsink-ului și nu depășește 260 de grame. Titan TTC-D5TB este însoțit de un tub cu soluție termoconductoare, pentru o „priză" mai bună la pastila de siliciu a procesorului. Ca noutate însă, pe cablul de alimentare se găsește un dispozitiv de diagnosticare a cooler-ului.

Producător	Titan
Ofertant	Depozitul de Calculatoare
	Tel 01-2217377
Preț	10 USD (fără TVA)





Tiger Microcool II

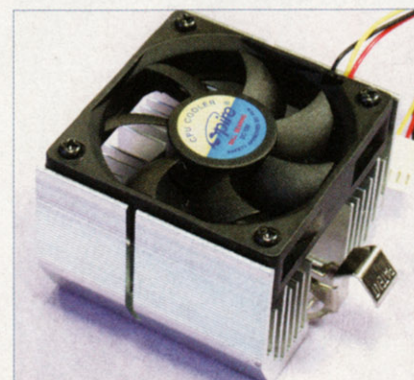
Un model de cooler extrem de simplu. Construit dintr-un amestec de două materiale, cupru și aluminiu, acest cooler este gândit în așa fel încât să beneficieze la maxim de această construcție mixtă. Noutatea absolută la acest produs este prezența unui senzor termic poziționat direct în baza cooler-ului. Astfel, controlul asupra turațiilor ventilatorului este destul de precis. Deși aceste turații nu depășesc 3000-3500 de rpm, procesorul a fost menținut la o temperatură acceptabilă. Greutatea acestui cooler este de 425 de grame.

Producător	Tiger Electronics
Ofertant	Depozitul de Calculatoare
	Tel 01-2217377
Preț	21,6 USD (fără TVA)

Spire CPU Cooler

În ciuda unui design atrăgător, acest model de cooler nu prea a reușit să țină piept unui Athlon la 1,4 GHz în „călduri". Având dimensiuni mai „normale" (60 x 60 x 50mm) și o greutate de doar 170 de grame, acest cooler poate răci orice tip de procesor, cu condiția ca frecvența sa de tact să nu depășească 1 GHz. Este un model silențios, deși ventilatorul se rotește cu aproximativ 5000 de rotații pe minut. Un detaliu de interes la acest model îl reprezintă sistemul de „ancorare" de socket-ul procesorului. Fiind vorba de un model mai vechi, Spire CPU Cooler este mai dificil de procurat acum.

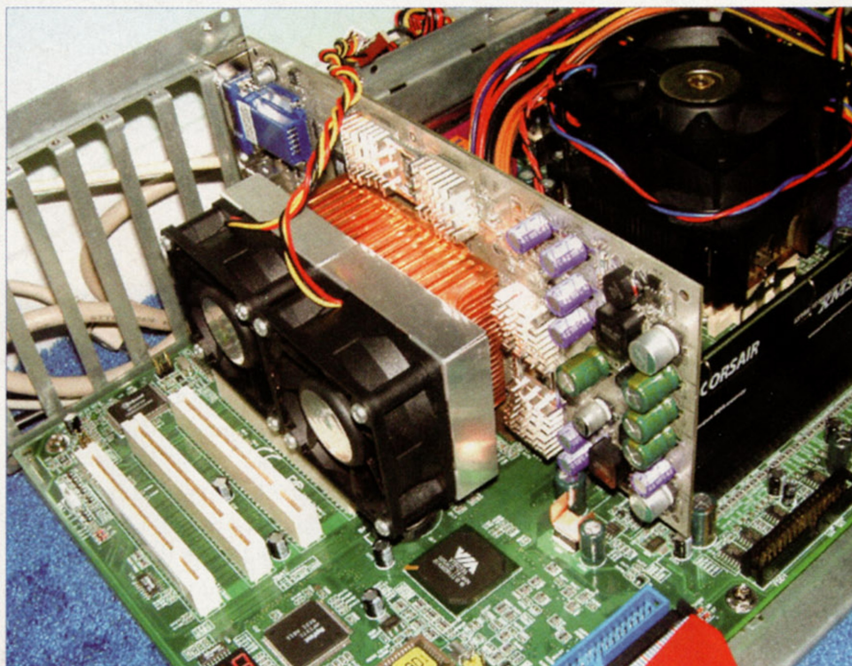
Producător	Spire
Ofertant	Best Computers
	Tel 01-3455505
Preț	5 USD (fără TVA)

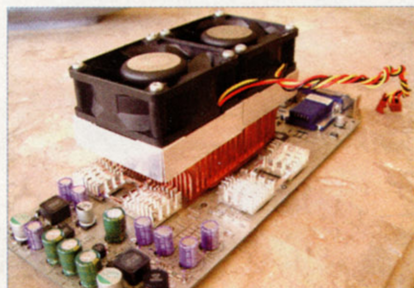


Hardware Freaks

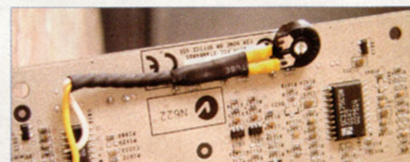
Ciudățenii, ciudățenii, ciudățenii. Chestiile astea le întâlnim la tot pasul. Și dacă tot ne lovim cu capul de pragul de sus, de ce să nu existe ciudățenii și în domeniul atât de vast al IT-ului. Dacă banalele ecrane albastre, roșii, negre sau de oricare ar fi ne-au tot pălmuit de-a lungul vremii, de ce să ne „bucurăm" doar noi de ele!? Hai să arătăm lumii de ce sunt unii în stare! Să se vadă până unde poate ajunge imaginația unora (sau boala lor!?) Chestii delicate, ce trebuie mirosite cu mult tact și pipăite ușor, cu vârfurile degetelor. De la picioare.

Dacă tot se face că vine vara, unii dintre noi, în cazul nostru un gamer „supărat pe viață", de prin altă țară, dezbătea pe net cu „pretenii" lui problema încălzirii





unui calculator, în special o placă video pe anotimp de vară. Comentariile la ceea ce urmează sunt de prisos. Așadar, „Kids, (don't) try this at home."



■ **BogdanS**



LEVEL

august

Poiana Brașov

Fans Camp 2002





Zile și nopți de jocuri non-stop. FPS, RTS, TBS, RPG, simulatoare, action-uri. Tot ce visezi în materie de jocuri!

Te așteptăm !

068/415158, 418728
mike@level.ro

Get Mobile!!

Ericsson T68



Tehnologia de ultimă oră, prezența GPRS-ului și ecranul color fac din acest telefon un model căruia nimeni nu i-ar întoarce spatele. Alături de aceste caracteristici, T68 mai dispune și de posibilitatea de EMS, Bluetooth, un calendar avansat și, cel mai important, o listă de contacte care poate fi gestionată și cu ajutorul unui PC. Noutatea însă o prezintă posibilitatea de a schimba culoarea de fundal a ecranului. Dimensiunile acestui model sunt 100 x 48 x 20 mm, iar pe piața din România se găsește doar în două culori (Lunar Grey și Ziroccan Gold). Fiind un model triband, poate funcționa pe toate rețelele GSM de 1900, 900 și 1800. Alături de multitudinea de facilități pe care le are (ceas cu alarmă și temporizare, imagine de fundal, bookmarks, modem încorporat, listă de apeluri, compunerea melodiilor personalizate, suport pentru captarea de imagini, formare rapidă, contra cronometru, alertă prin vibrație etc), se adaugă caracteristicile legate de rețea: acceptarea schimbului de cărți de vizită, blocarea apelurilor, redirecționarea apelurilor, lista de parole, CSD - Circuit Switched Data (cunoscut și ca GSM Data), EMS (pentru trimiterea și recepția de fotografii și semnale), GPRS - pentru conexiuni rapide, acceptarea a două linii telefonice... Cu alte cuvinte, acest telefon este deja un PC în miniatură. Dispune de aproape orice își dorește un „Internaut" și chiar un utlizator de computer. Dacă îi mai atașau și o unitate de CD-RW, meniul ar fi fost complet.

Producător: Sony Ericsson

Ofertant: Sony Ericsson România

BogdanS

Nokia 3410



Odată cu lansarea celui de-al II-lea episod din StarWars, cei de la Nokia s-au gândit că ar fi bine dacă ar produce și ei ceva dedicat acestei noi pelicule. Unul din produsele în cauză este și mobilul din titlu: Nokia 3410. Este un telefon ce cântărește nu mai mult de 114 grame, cu dimensiunile de 115 x 49 x 22,5 mm. Cu acumulatorul clasic BLC-1 (825mAh), „durata de viață" în modul talktime variază între 2 ore și jumătate și 4 ore. În modul standby rezistă până la maxim 260 de ore. Principalul avantaj al acestui model constă în calitățile ecranului (rezoluție mare, grafice animate, 4 linii de text și dinamic layout...). Funcțiile memoriei sunt destul de extinse, având posibilitatea de memorare a 200 de nume și numere de telefon, la care se adaugă alte 250 de locații pe cartela SIM. Ring Tone-urile sunt în număr de 35, la care se adaugă alte 7 locații în care se pot memora propriile melodii create cu ajutorul composer-ului inclus. Servicii ca automatic redial, emergency calls, speed dialing, apel în așteptare, automatic answer, wap browser, alarmă, calendar și chiar cele 5 jocuri pentru timpul liber sunt, de asemenea, nelipsite la acest model Nokia. Specificațiile legate de opțiunea de Dual Band nu au fost nici ele ignorate, ba chiar dimpotrivă. Noutatea absolută o reprezintă includerea în meniurile telefonului a unor facilități ce folosesc tehnologia Java (WAP push, picture editor sau 3D screen saver-e). Acest lucru facilitează download-ul ultimelor versiuni de aplicații sau jocuri, ca să nu mai amitesc de logo-uri sau ring tone-uri. Pe piață, Nokia 3410 se găsește în diferite culori. Compania Nokia oferă și o mulțime de accesorii și impresionante modele de „fețe".... pentru cumpărători.

Producător: Nokia

Ofertant: Nokia România

BogdanS

Troubleshooting

Mircea Daniel Sandu



1. Am un Athlon la 950 MHz cu o placă de bază Ecs K7VZA , o placă video Geforce 2 GTS/PRO la 32 MB de de la POWERCOLOR și în Windows XP și nu reușesc să-mi instalez driverele. Am încercat cu drivere Detonator, dar nu a mers nici asa.Vreo sugestie?

2. Ce diferență este între Lexmark Z23 și Z33 ?

3. Se pot reumple cartușele (alb-negru și color) ?

R: 1. E posibil ca această încercare de instalare să nu poată fi realizată din cauza unei opțiuni din Windows XP. Pentru rezolvarea problemei îți recomand să intri în opțiunea de Properties de la My Computer, după care în tag-ul Hardware selectezi Driver Signing. În unele versiuni de Windows XP este posibil ca acea opțiune care nu permite să instalezi drivere neoficiale să fie activată pe Block. Tu nu trebuie să faci nimic altceva decât să o treci pe Warn, și să îți dai acceptul în cazul în care ești întrebat dacă vrei să instalezi driverele „nesemnate", așa cum sunt pachetele Detonator de la Nvidia.

2. Diferențele dintre cele două modele de imprimantă sunt în primul rând viteza, numărul de pagini mai mare pe minut. Designul este cam același J. A... și prețul!

3. Da. Se găsesc pe piață toolkit-uri pentru refill de cartușe de imprimantă deși producătorii de imprimante sunt tare furioși din acest motiv. Deci, atenție cu ce umpli, pentru că este posibil ca un cartuș reumplut să nu funcționeze corect.

R.a.



Am un modem Motorola SM56 - PCI și nu am reușit să-l pun pe „auto answer". Pe Internet am găsit: „Ensure that the automatic answer parameter is set to one of the enabled options, using the ATS0 command (ATS0=1 to answer after one ring, and so on)". Eu nu am găsit acele opțiuni. Întrebarea ar fi: Concret – ce trebuie să fac ?

R: De ce nu instalezi un soft pentru asta? Există zeci de astfel de programe, de exemplu BitWare de la Chayenne.

Marțianul meu sonat



Am un Athlon la 1200 MHz, MSI K7T 266 PRO, DDR 128, CD-ROM SONY 52x, HDD 30 GB la 7200rpm, Geforce4 MX440 64 DDR și placă de sunet on board. Am două probleme:

1.Mi-am luat AVP2 și după ce îl instalez pe computer joc nici jumătate de nivel și îmi iese pur și simplu din joc și nu mai pot să fac nimic.

2. Am probleme cu temperatura, câteodată trece peste 75 de grade ce ar trebui să fac să o mai domolesc?

R: 1. În cazul tău pot apărea 2 situații. a) e posibil să îți iasă din joc din cauza procesorului care nu mai rezistă la temperaturi foarte mari și începe să bâțâie pe acolo sau b) e posibil ca și instalarea jocului să nu fie făcută corect sau nu a fost copiat un fișier de care are nevoie în timpul jocului. Poate e o copie pirat?

2. Probleme cu temperatura au mulți. Unii la cap, alții la procesoare. Ca să îl mai domolești nițel ai nevoie de un sistem de răcire mai bun; eventual un cooler ceva mai puternic. Pentru asta vezi pagina hardware referitoare la coolere. Eventual, poți încerca și o soluție de răcire pentru tot interiorul carcasei.

Alexandru Stoean - București



Am un Intel Celeron la 600 MHz, 64 MB RAM, Windows 98 SE etc etc. De curând mi-am luat un CD-RW (32x 12x 40x) Asus. L-am instalat și am dat drumul la computer. Am intrat în Windows și s-a blocat. Resetez, însă aceeași problemă. Am fost la service-ul de unde am luat CD-RW-ul și mi-au spus că nu are nimic, că citește în Dos și că trebuie să îmi reinstalez Windows-ul „pe curat" dar am unele jocuri pe care nu vreau să le șterg, fiindcă nu pot face rost de ele din altă parte. Ce să fac?

R: Într-un fel au dreptate. Este posibil ca această problemă să se datoreze Windows-ului și îți trebuie neapărat o reinstalare de sistem pe curat. În privința jocurilor, ce pot să spun altceva decât să îți copiezi înainte toate salvările și să le pui undeva bine pentru zilele în care îți vei reinstala jocurile (după ce faci rost de ele).

2. Ar mai fi situația în care ai instalat acea unitate CD-RW pe același cablu cu un alt HDD sau o altă unitate CD-ROM. Dacă e așa, verifică unitățile să nu aibă același „grad"; adică unul să fie setat pe Master, iar cealaltă unitate să fie setată pe Slave.

Costin Ivancea – Dragoș Vodă - Călărași



Am un Duron la 750 MHz cu 128 MB RAM PC 100, una bucată TNT 2 M64 la 32 MB, HDD 20 GB și AC'97. Sistemul merge bine, dar am o mare problemă. Când activez Sound Blaster-ul din CMOS Setup-Integrated Peripherals și restartez calculatorul, la a doua apariție a screen-ului cu Windows 98 sistemul se blochează.

R: Din păcate, nu prea mi-ai zis ce alte componente mai ai tu prin calculator. Dar să presupunem că ai mai avea instalat un fax modem intern sau o placă de rețea sau... ambele. În foarte multe cazuri s-a întâlnit această situație în care dacă dezactivai una dintre ele poate mergea cealaltă.

Problema constă în alocarea proastă a IRQ-ului componentelor hardware de către Windows. În mod normal, IRQ 5 este alocat doar plăcii de sunet. În situația ta, dacă l-ai avut dezactivat, în momentul în care ai instalat o altă placă, Windows-ul văzând că această „întrerupere" este liberă a alocat-o plăcii respective. Acum, când ai reactivat sunetul, evident cele două se bat cap în cap. Pentru rezolvarea problemei trebuie să schimbi adresa, manual, din Windows: MyComputer> Properties> Device Manager. Aici dai un clic pe modem sau placa de rețea > Properties> Resources și încerci de aici să le cauți un alt IRQ liber.

Altă soluție ar fi să stabilești întreruperile manual direct din BIOS, dacă BIOS-ul îți oferă această posibilitate.

■ **BogdanS**

Atmosferă de final...

LEVEL@CERF.2002

București – orașul târgului românesc de computere și electronică... Ne-am zis să mergem și noi, că doar n-o fi foc. Și ne-am dus... și ne-am întors mulțumiți. Chiar dacă CERF-ul tinde să piardă din prestanță de la an la an, totuși prezența firmelor românești de IT și comunicații este încă destul de consistentă și miile de vizitatori care s-au perindat prin aripa complexului Romexpo dedicată târgului pe perioada 23-27 aprilie au avut ce să vadă. Standul **LEVEL**, evident, a fost cel mai de succes din tot CERF-ul (aud vreun comentariu?)

Și dă-i!

Lăsând gluma la o parte, chiar am fost prezenți la târg. Totul a început într-o zi de luni când Mitza, Locke și BogdanS au luat calea capitalei și, odată ajunși la locul faptei, au instalat standul, computere, cabluri de rețea, postere, în fine, tot tacâmul. Din câte se poate observa într-una din imaginile alăturate, pe fața celor trei se citește fericirea proletară și lipsa de odihnă (gălbejeala de pe fețe e de la bliț...). În fine, după eforturi sisifice, standul a fost gata să primească valul de vizitatori.

Începând de marți, prima zi de târg, am avut ocazia de a ne întâlni cu foarte mulți dintre voi și nu numai. Atracția? Concursuri în fiecare zi. Desigur, în cel mai pur spirit românesc, am pornit cu stângul și concursul de Need for Speed Porsche Unleashed nu a putut fi ținut din motive tehnice (chiar nu s-a putut, așa că, dacă ne înjurați, și noi înjurăm... motivele tehnice). Dar computerele nu au stat nici o secundă și, evident, lumea nu a suferit metafizic prea mult și s-a năpustit asupra lui Medal of Honor ca vulturii pleșuvi din Întorsură asupra căprioarei de Odobești. Așadar, la finalul zilei, Mitza și Locke nu s-au ales cu mai mult de câteva contuzii ușoare și o fractură deschisă de femur, nimic grav...

A doua zi însă situația a luat o întorsătură radicală (aprox. 156 de grade) și, dat fiind că eu și Sebah ne-am făcut intrarea triumfală în senina dimineață de miercuri, am instalat Counter-Strike 1.3 (1.4 a devenit tot pe atunci, dar era prea târziu) și... de aici nu-mi mai aduc aminte nimic... doar că au năvălit sute de doritori și ne-au copleșit, chiar dacă am rezistat pe baricade cu tărie demnă de răzeșii lui Ștefan. Cu alte cuvinte, am



Și Sims-ii ăia se sărută chiar așa, în public!

anunțat prin viu grai și prin grai mort tipărit pe afiș că, la doișpe' juma' începe concursul. Până la urmă, Mitza s-a confruntat cu nu mai puțin de 24 de echipe a câte trei concurenți, care au umplut standul LEVEL până în ceas de seară și închidere. Concursul a fost un succes total, dar nici nu se putea altfel... doar e CS... După-masă am avut chiar o surpriză de proporții: în timp ce concurenții își aruncau în cap cu tot ce prindeau (M4, grenade, cuțite, interjecții), se prezintă la stand o doamnă la a treia tinerețe care, cu un zâmbet ștrengăresc, mă întreabă ce se întâmplă cu atâtea 'pușcături pe acolo. Eu, politicos, am rugat-o să repete întrebarea, după ce am dat mai încet Rammstein-ul care asurzea tot ce mișca pe o rază de 15 metri în jurul standului. Când m-am dumirit, i-am explicat, tot politicos, cum că „Stimată doamnă, e Counter-Strike...". Încântată, m-a întrebat dacă nu poate și ea să participe (!!!!) Să mai zică cineva că FPS-urile multiplayer atrag doar tineretul... Am încercat să o salvez de la moarte sigură (erau foarte mulți „bazați" la posturi și era periculos pentru o doamnă) și i-am spus că „Îmi pare rău, nu se mai fac înscrieri". Foarte amabilă, mi-a spus că vine a doua zi să se înscrie la „celălant" concurs și a plecat mulțumită. Trageți singuri concluziile, că pe mine mă doare capul.

Încă

A treia zi, două ambulanțe de mare viteză i-au transportat de urgență pe Mitza și Locke înapoi la Brașov, pentru recuperare în secția **LEVEL** a redacției și am rămas eu și Sebah să organizăm concursurile din ultimele zile de târg, adicătelea FIFA 2002 și Medal of Honor (sâmbătă, spre furia vizitatorilor, n-am mai organizat nici un concurs, dar tot s-au dat câteva „free for all"-uri).

Așadar... JOI! După indigestia din seara precedentă (prea-i bună mâncarea în București!), Sebah și cu mine ne-am afișat fețele palide... de fericire la stand și am dat sfoară în târg despre concursul de FIFA 2002. Și să vezi, măre, mulțime de Balinți, Hagi și Lobonți care s-au înființat urgent la partide amicale România-România (din motive de egalitate tehnică). A urmat o adevărată sagă a fotbalului, cu meciuri istorice și scoruri de handbal (15-8, 9-7, asta în reprize de 4 minute). În fine, după ore de spectacol, s-a ajuns la semifinale și finale, care ne-au demonstrat încă o dată că românii se pricep la fotbal (concurs de politică n-am făcut).

Vineri a fost ziua MOHAA. Și MOHAA am organizat... iarăși lume multă și foarte mulți care nu auziseră de joc până atunci. Până la urmă a pornit și concursul, tot pe Rammstein (că se potrivește de minune). S-a murit foarte mult în ziua aceea. Inițal ne gândisem să organizăm concursul pe echipe, cum am făcut la Counter-Strike dar, dat fiind că majoritatea celor înscriși veneau singuri, am lăsat-o baltă și am trecut pe deathmatch. Interesant a fost că, în ziua predecedentă, trei pompieri care aveau grijă să nu dăm foc târgului s-au înscris și ei la Medal of Honor, sub titulatura de „3 soldați". Din păcate nu s-au prezentat la concurs vineri, dar noi tot le transmitem salutări, că... e băieți faini. Timp de câteva ore, standul **LEVEL** a fost teatru pentru Al Doilea Război Mondial și mulți viteji au căzut la datorie. Prima rundă a constat în partide eliminatorii de câte zece minute (câte șase jucători, din care doar primii doi mergeau mai departe). La final, sperăm noi, toată lumea a plecat mulțumită, mai ales că Ubi Soft ne-a pus la dispoziție o grămadă de postere pe care le-am oferit vizitatorilor în semn de mulțumire (și oferta s-a epuizat în câteva minute).

Tot cu ocazia CERF-ului ne-am gândit să mai anunțăm lumea de **LEVEL FANS CAMP 2002** și am produs câteva sute de fluturași. Să mă vedeți alături de duduia de la standul adiacent împărțind amândoi cu zâmbete protocolare hârtiuțe vizitatorilor care se uitau la noi ca la ceas. În fine, e și asta o experiență...

Final day

Sâmbătă eram și eu, și Sebah, și BogdanS („adevăratul" nostru în hardware) obosiți, fericiți și visând cu ochii deschiși la zona Predeal-Brașov. Standul a fost din nou vizitat acerb până la ora închiderii, fără concurs de data aceasta (de unde era să ni se tragă și spitalizarea – am auzit întrebarea „Ce, azi nu-i concurs?" până am învățat-o pe de rost). Desigur, în rest a fost Counter-Strike cât încape. Pe la trei după-masa vizitatorii au ajuns pe cale de dispariție și noi ne-am apucat să adunăm. Și-am adunat și ne-am întors la Brașov, cu încă un târg la activ. Sperăm că toți aceia care ne-au întâlnit nu se grăbesc să ne uite și că fiecare s-a ales cu ceva. Noi asta ne-am dorit... Ne pare rău că nu am avut ocazia să ne întâlnim cu mai mulți dintre voi, mai ales că se vorbea pe forumul **LEVEL** de câteva întruniri, în special miercuri, când am fost toți la stand. N-a fost să fie... Totuși, mai există o șansă: în august, la Camp, unde vor fi toți redactorii prezenți.

Impresii despre CERF are toată lumea. Știm că se poate mai bine, mai mult, mai zgomotos, dar asta ne e industria IT la ora actuală. Or veni și zile mai bune. Până atunci, noi aici suntem, pe baricade. Și avem nevoie de voi...

■ **Mike**



Galben de Brașov (de la bliț)



Lume la unul din concursuri







Insomnia

În curând pe marile ecrane va apărea un film care vă va cuceri cu siguranță: Insomnia. În rolul principal joacă Al Pacino. Acesta va fi Will Dormer, un detectiv veteran din LAPD. El va călători împreună cu partenerul său, Hap (Martin Donovan) într-un mic oraș din Alaska. Ei au fost trimiși aici pentru a investiga moartea misterioasă a unei fete de șaptesprezece ani.

În această zonă și în această parte a anului nu există noapte. Lumina mai mult sau mai puțin puternică va exista tot timpul deasupra capetelor celor doi investigatori. Dormer și Hap încep să strângă lațul în jurul principalului suspect, romancierul Walter Finch (Robin Williams). În timpul unei urmăriri ca-n filme (doar nu degeaba suntem la cinema), Finch se pierde pe o plajă stâncoasă și cețoasă. Din greșeală, Dormer trage un foc spre acesta, dar își nimerește propiul partener.

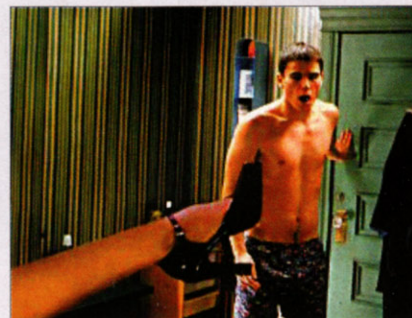
În continuare, Dormer este cuprins de puternice remușcări, dar trebuie să facă față și jocului maleficului Finch. Insomnia care îl bântuie îl face să piardă tot mai mult legătura cu realitatea. În poveste mai intervine și un polițist local (Hilary Swank), care devine tot mai suspicios.

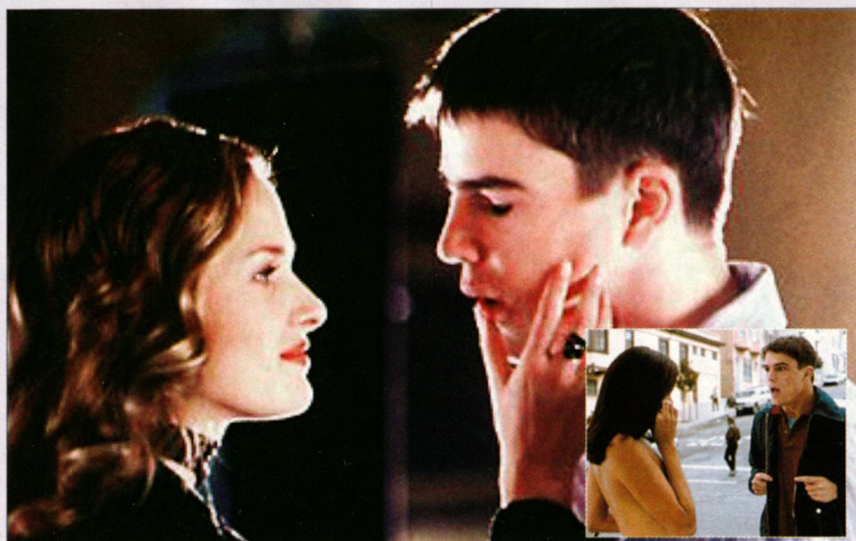
Filmul are o poveste care promite mult și care permite numelor mari din distribuție să etaleze măsura talentelor lor.

Distribuit de Warner Brothers

40 days and 40 nights

Matt Sullivan (Josh Hartnett) încearcă să treacă peste una dintre cele mai mari dureri ale vieții sale: despărțirea de prietena sa Nicole (Vanessa Shaw). Necazul este atât de mare încât eroul nostru rămâne cu sechele. Nu este vorba numai despre despărțirea în sine, dar Matt nu mai poate duce până la capăt actul sexual cu nici o reprezentantă a sexului frumos. De fiecare dată când ajunge la marginea patului începe să-și imagineze tot felul de găuri negre și asta-i tot. Într-un cuvânt fizicul nu-l mai ține. Neliniștit, băiatul încearcă să obțină un sfat folositor de la fratele său, care este un preot în perioada de stagiatură. După o discuție cu acesta, Matt se decide să renunțe la sex și tot ceea ce este legat de el: sărutări, mângâieri, masturbare etc.





Nu trece mult timp și vestea jurământului pe care l-a luat Matt ajunge și la colegii lui de muncă. Aceștia lucrau la o firmă din domeniul Internetului și lansează un pariu pe net: câte zile va reuși eroul să-și țină jurământul. În același timp Matt o întâlnește pe Erica (Shannyn Sossamon), fata visurilor sale. Conflictul izbucnește în clipa în care Matt va trebui să iasă în oraș cu Erica și nu va putea să-ncalce jurământul.

Filmul este plin de situații caraghioase. În concluzie, dacă simțiți nevoia unei comedii, mai ales pe placul băieților, duceți-vă să-l vedeți.

Distribuit de Miramax Films

BEST PC Party



În data de 20-21 aprilie 2002 a avut loc la Brașov evenimentul numit BEST PC Party. Pentru cei cărora numele nu le spune prea multe am să vă spun că evenimentul se află la ediția a VI-a. Până acum acesta se numea Dracula PC Party și a pornit la inițiativa unor entuziaști care urmăreau promovarea Internetului în rândul tinerilor. Ideea a prins foarte bine, numărul de participanți a crescut de la an la an, iar organizarea a devenit din ce în ce mai bună. În ce constă de fapt? Oricine dorește își poate lua calculatorul în spinare pentru a-l duce la locul de desfășurare. Aici, pentru două zile și noaptea dintre ele le este asigurată rețeaua și accesul la Internet. Se țin o mulțime de concursuri și se dau o groază de premii. Se organizează prezentări de produse nou lansate pe piață. Scopul manifestării este de a familiariza tinerii cu noile tehnologii care se impun pe piață, de a deschide noi orizonturi în ceea ce privește comunicarea pe Internet, de a facilita schimbul de experiență între participanți și de a facilita contactul cu firmele specializate care sunt în căutare de forță de muncă.



De anul trecut trecut s-au implicat în organizarea lui și studenții de la BEST (Board of European Students of Technology). Rezultatele implicării lor s-au văzut și anul trecut, dar mai ales în acest an. În primul rând evenimentul s-a desfășurat în International Trade Center, cu un spațiu mult mai generos și dotări mult mai adecvate numărului mare de participanți. Apoi, numărul de sponsori și prezența efectivă a acestora (cu premii consistente) a fost mult mai mare.





Au existat 190 de calculatoare legate la Internet în acest an. Spre lauda organizatorilor nu a avut loc nici o cădere de curent sau de rețea. Internetul a funcționat excelent, cu o rată de transfer în medie de 7 Mbps oferită de RDS. S-au ținut concursuri de programare-demo, grafică digitală, web-design, dar și o serie de concursuri surpriză organizate de sponsori. Nu puteau să lipsească Counter-Strike, care a adunat mare parte din participanți, și Starcraft.

Evenimentul a suferit câteva schimbări de la începuturile sale. Accentul s-a pus acum pe creativitatea participanților, dar și pe prezentarea tehnologiei și a ultimilor apariții în domeniul IT în standurile din jurul participanților. De mai mulți ani evenimentul a prins foarte bine și în Cluj-Napoca și Timișoara, urmând a se extinde în acest an și în București și Iași. Se pare că în viitor se va implica și Ministerul Comunicațiilor și Tehnologiei în organizarea sa.

■ **Sebah**

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa Ioana Bădescu O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. 264100060476 deschis la ABN AMRO BANK, Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. 50691099507 deschis la Trezoreria Brașov

❑ **DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:**

❑ 3 luni, la prețul de 230.000 lei
❑ 6 luni, la prețul de 400.000 lei
❑ 12 luni, la prețul de 750.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de ....
cu **mandatul poștal / ordinul de plată nr.** ....

❑ Am mai fost abonat, cu codul ....

talon de abonament **LEVEL**

6/02

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să telefonați la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**

❑ **DA, doresc**

Revista	Preț	Bucăți	Total
 CHIP SPECIAL Aparate Foto Digitale	75.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Homepage	75.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:
Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

Am plătit .... lei în data de .... cu ❑ mandatul poștal nr. ....

talon de comandă **6/02**



Tombola LEVEL și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu jocul Rayman M.

1 De unde vine M din titlul jocului Rayman M?
a) de la Mare b) de la Multiplayer c) de la Bunica

Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL și 

Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

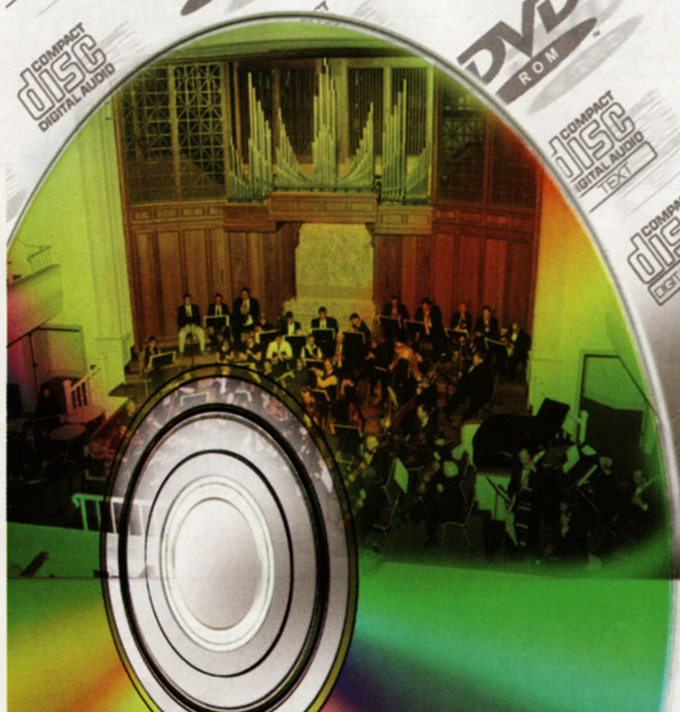
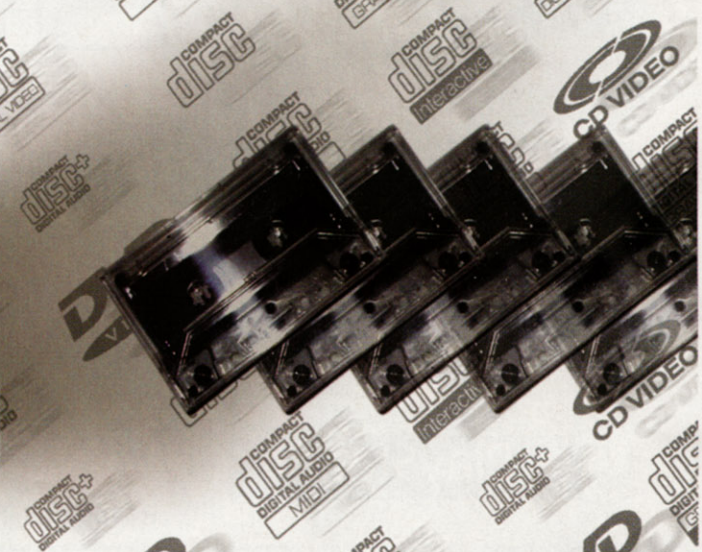
6/2002

Nume, Prenume:
Str. **Nr.** **Bl.** **Sc.** **Ap.**
Loc. **Cod** **Județ**
Telefon: **E-mail:**

quality, reliability, experience

CD, MC, DVD manufacturing

on firm grounds

VTCD VIDEOTON

Compact Disc Factory Ltd.

H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu

Tombola LEVEL şi





Tombola din acest număr vă oferă ca premiu FIFA 2002: World Cup.

1 Câte stiluri de luptă vei găsi în jocul Capcom vs. SNK 2: Mark of the Millenium 2001?

a) 2 b) 10 c) 6

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi 

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

6/02 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este un joc de referinţă: Might and Magic IX.

1 Ce engine este folosit în Might and Magic IX?

a) 3D LithTech b) de Dacie c) Quake III

Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi MONOSIT CONIMPEX

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Braşov.

6/02 1 ☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL şi Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Alfred Chicken”.

1 În jocul Army Men: RTS combatanţii sunt soldăţei de:

a) plastic b) plumb c) ciocolată

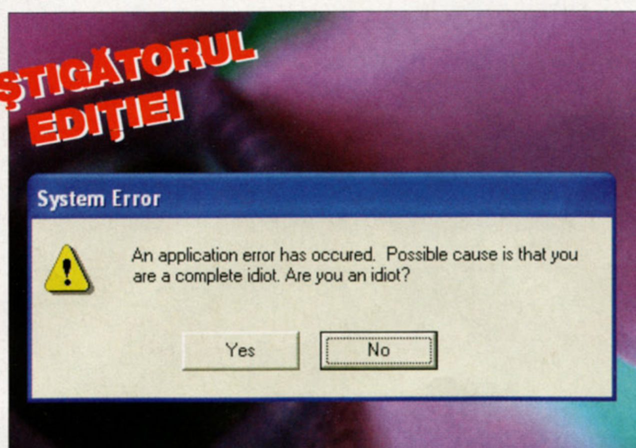
Răspunsul îl găsiţi în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola LEVEL şi Sony

Răspundeţi la întrebarea alăturată, decupaţi talonul şi expediaţi-l pe adresa redacţiei: O.P. 2, C.P. 4 2200 Braşov.

1 ☐ 6/2002

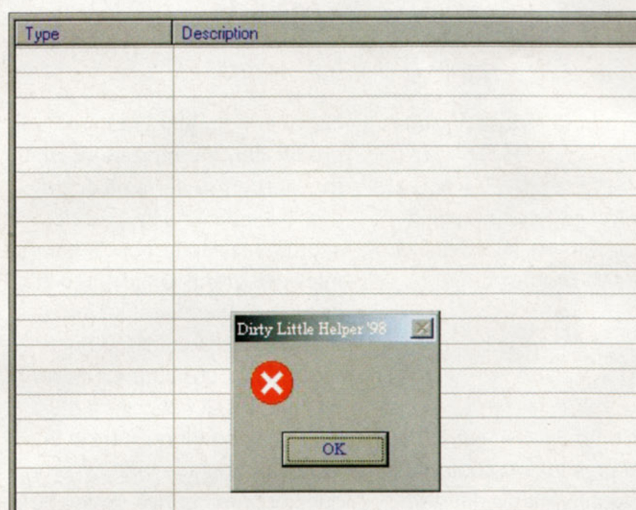
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Judeţ		
Telefon:	E-mail:			



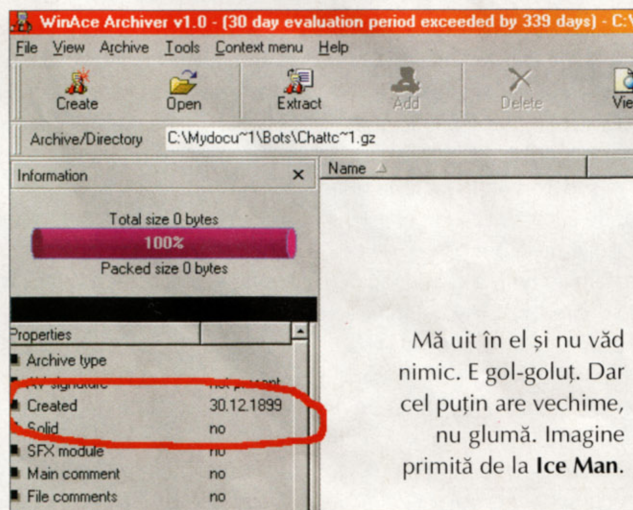
Un calculator care a avut tupeu. Acum nu mai are, din simplul motiv că nu mai există! Imagine primită de la **Boby**.



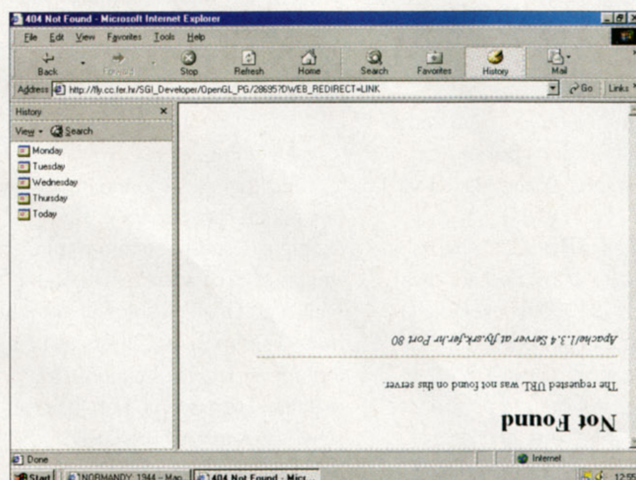
Hei, atenție, aici jucăm fotbal, nu... altceva! Imagine trimisă de **Mija Mihai**.



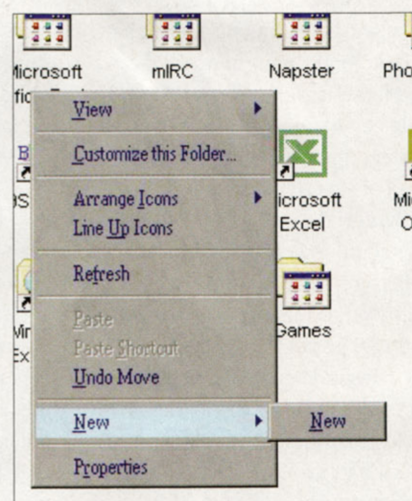
DLH-ul s-a dovedit mereu de mare ajutor. Numai acum nu știu ce are. S-o fi îmbolnăvit și el. Imagine trimisă de **Alex Cudin**.



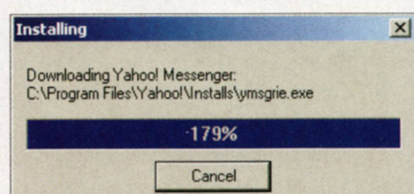
Mă uit în el și nu văd nimic. E gol-goluț. Dar cel puțin are vechime, nu glumă. Imagine primită de la **Ice Man**.



În regulă. Pagina nu există. Putea totuși să-mi spună normal. Dar nu, mă mai și chinuie. Imagine primită de la **Mitea Marius**.



Da Domne', vreau să fac ceva nou și nu mă lasă să fac decât tot ceva nou. Nou ca nou, dar ce nou? Imagine primită tot de la **Alex Cudin.**



Un progam care se instalează, și se instalează, și se instalează. Da' până când? Imagine primită de la **Doru Cordoș**.



Hehehe! De parcă eu nu știam. Imagine primită de la **Moldoveanu Mihai**.

Intrăm în ilegalitate

Având în vedere că în curând o să înceapă să mă doară degetele de la atâta scris, sper că o să îmi scuzați graba cu care sar direct la propunerea temei pentru luna viitoare.

Cea mai proaspătă și incendiară știre din aceste zile se referă la un proiect de lege ce va fi discutat de congresul american în curând (poate chiar până în momentul în care apare revista) ce tratează problema accesului minorilor (orice cetățean american sub 18 ani) la jocurile noastre de zi cu zi.

Ce ne doare pe noi de ce fac americanii, o să spuneți. Păi ne doare... rău. Având în vedere faptul că piața americană este una dintre cele mai importante pentru jocuri, ar trebui să privim cu atenție orice inițiativă de dincolo de ocean pentru că ne va afecta serios pe noi toți.

Este posibil, dacă legea respectivă este adoptată, ca oricine vinde jocuri unui minor să fie pedepsit de legea federală (jocurile cad în acest caz în aceeași categorie ca și pornografia). Ceea ce i-ar determina pe marii distribuitori de jocuri să promoveze de acum înainte numai jocuri gen "Barbie" sau cine știe ce alte simulatoare de desenat copaci verzi și păsărele angelice.

Însuși libertatea indivdului, dreptul său la opinie, liberul arbitru este atacat aici, zic eu... s-ar putea decide ca celebrul Prim Amendament al americanilor să nu apere și jocurile. Industria electronic entertainment-ului s-ar putea schimba pentru totdeauna. Nu tu jocuri cu arme, nu tu jocuri în care vezi o pată de sânge, gata cu violența, cu războaiele, cu tot. De acum înainte va trebui să fim cuminți până și în fața unui amărât de monitor.

Și toate acestea deoarece lumea are nevoie de un țap ispășitor pentru din ce în ce mai desele crime realizate de minori. Subiectul ce trata influența negativă/pozitivă a jocurilor asupra gamerilor a mai fost discutat aici, dar acum e altceva. Acum este vorba nu despre violența (sau alte teme mai puțin „puritane") din jocuri, ci despre faptul că alții vor alege ce avem voie să jucăm și ce nu.

Părerea voastră o aștept pe adresa redacției sau la adresa de e-mail mitza@level.ro.

■ **Mitza**

P.S. Desigur, s-ar putea ca tot ceea ce am spus mai sus să nici nu se întâmple, dar ar fi foarte interesant să aflu părerea voastră despre această problemă.

Predator 

Salutare!!!

Nu v-am mai scris de ceva timp, însă sincer să fiu nu prea am avut timp și nici nu prea au fost subiecte cine știe ce. Însă tema de luna asta m-a atras din start. Care e cea mai importantă componentă dintr-un joc? Hmmmmm! Dificilă întrebare. Păi, cred că toate sunt importante și nu mi-aș putea imagina un joc fără sunet (măcar niște bip-uri din speaker) de exemplu. Cred că o clasificare este puțin forțată. Și totuși...

1)Gameplay

Un joc fără gameplay n-ar mai fi joc, nu? Gameplay-ul este ceea ce implică noțiunea de joc. Fără gameplay un „joc" ar fi de fapt un film. Când spunem joc spunem și gameplay. Nu prea știu să explic, dar să vă dau un exemplu:

Heroes 2 (care, din fericire, l-ați pus pe CD – thanks –) are un gameplay excepțional până și astăzi, deși are ceva ani în spate. În schimb pot să vă dau 1000 de exemple cu o grafică ultimul răcnet care din punct de vedere al gameplay-ului nu fac 2 bani (Aquanox, cineva?).

Un joc care nu prea e pe gustul meu, dar care e un adevărat fenomen, CounterStrike, este atât de apreciat datorită gameplay-ului, deși nu este cel mai actual din punct de vedere al graficii. În concluzie, gameplay-ul este sufletul unui joc și cea mai dificilă încercare pentru game designeri.

2)Grafica

Se știe că în zilele noastre se pune tot mai mult accentul pe grafică, efecte, 3DMark-uri și GeForce-uri. Nu că ar fi un lucru rău, însă unii producători au impresia că un joc începe și se termină cu grafica. Niciodată nu am fost de acord cu această politică. Nu mă înțelegeți greșit! Un joc cu o grafică la nivelul mileniului trecut este aruncat imediat (pe bună dreptate) la coșul cu rebuturi. Nici nu pot să concep că după ce m-am chinuit nu știu cât timp să fac un upgrade vine un producător și-mi aruncă un joc cu o grafică pe care puteam liniștit să o văd și pe sistemul vechi. În plus, grafica dă întotdeauna prima impresie asupra unui joc și te poate determina să continui sau să arunci imediat CD-ul gândidu-te că ai dat 75.000 de lei degeaba.

3)Feeling

Feeling-ul este foarte important pentru simulatoare și 3D shootere. Când pilotezi o mașină sau un avion, când joci Fifa sau NHL, când tragi cu sniperu' trebuie să simți cât de cât senzația că într-adevăr faci aceste lucruri în realitate. Un exemplu bun în acest sens este Aliens vs Predator 2. Acest joc mi-a plăcut foarte mult (conține numele meu în titlu... mwhahahahaha) mai ales datorită faptului că în momentele în care mă plimbam invizibil și omoram într-o veselie oameni chiar mă simțeam ca un vânător (mai ales în primele două misiuni).

4)Sunet

Sunetul este și el o parte importantă pentru atmosfera unui joc. Niște efecte auditive realiste cu o placă surround te integrează mult mai bine în atmosferă și măresc feeling-ul (legătura dintre componentele unui joc este veșnică). E foarte important în jocurile gen Quake. Vocile și dialogurile dintre personaje contribuie la veridicitatea poveștii și la atmosferă. Muzica are un rol de ambiență însă este la foarte multe jocuri EXTREM de stresantă. Aici cel mai bine stă preferatul meu, Total Annihilation. Melodiile lui Jeremy Soule sunt geniale (culmea e că sunt fan rock). Și Heroes 3 stă bine la capitolul ăsta.

5)Story

Story-ul depinde foarte mult de genul de joc. Un joc 3D shooter sau action nu prea are nevoie de story ca să fie bun. S-a uitat cineva la povestea din Unreal (de fapt i-a păsat cuiva?). Ce story extraordinar să avem la simulatoare?

Un story pentru Fifa 2059: "Datorită prăbușirii economiei mondiale, toți fotbaliștii buni din lume s-au refugiat în campionatul României. Fotbal fără egal!!!".

Pe de altă parte, doar dacă ne uităm la Baldur's Gate 2, ne apucă amețeala. Un fir epic complex demn de o carte. Un story bun are și Starcraft.

Mă repet, o departajare mi se pare forțată. Cred că toate aceste elemente depind unele de altele și în final ar fi ideal să se contopească într-un joc bun. Și până la urmă ce înseamnă un joc bun? Totul depinde de subiectivitatea fiecăruia.

the darK.One 

Am să trec peste introducerile atât de clasice, banale și plictisitoare de genul „Salut!!!!!!", „Salutare!!!!!!!!", „Hello!!!!!!!!" și așa mai departe și am să trec direct în miezul mijlocului profunzimii problemei.

Tema de luna asta mi se pare cea mai interesantă dintre toate temele de până acum. Vreau să o consider un ecou la ultima mea scrisoare, postată de altfel pe forumul vostru, în care criticam temele de-a dreptul inodore, incolore și insipide pe care le propuneați (îți mulțumesc – n.r.). Deci, cum un mare înțelept spunea, „vorba multă e sărăcia omului", să trecem la ceea ce ne interesează și anume ce e mai important la un joc...

Epidemia de Counter-Strike (joc deja adânc înrădăcinat pe plaiurile mioritice) și MMORPG-uri (care pare a se accentua în ultimele săptămâni și încă mai urmează...) demonstrează, dacă mai era nevoie, că multiplayer-ul devine un factor din ce în ce mai important, cu o mare contribuție la satisfacția oferită de un joc. Bineînțeles că nimic nu se compară cu o confruntare „ca la mama acasă" cu un adversar uman în locul unui calculator nesimțit de previzibil.

După părerea mea multiplayer-ul, alături de grafică și sunet, vor fi bazele viitoarelor jocuri. Nici nu mai poate fi vorba de gameplay sau feeling. Tot ce se dorește acum este o reprezentare cât mai realistă a diverselor medii de joc, prin detalii din abundență, sunete care mai de care mai elaborate și, bineînțeles, sentimentul unic al unui joc în rețea sau pe Net. Dar, ținând cont de posibilitățile financiare ale românilor care nici nu visează la linii închiriate, sateliți și alte bau-bauri, hai să ne limităm la rețele...

Dacă stăm și ne uităm îndărăt, la jocurile de la începutul anilor '90, constatăm că, deși grafica și sunetele lor erau mai mult decât penibile (la standardele actuale) ele au rămas în istorie ca pietre de temelie ale anumitor genuri.

FPS-ul nu a început cu Quake III , CS sau UT, ci cu Wolfenstein, Doom și Duke Nukem. Strategiile nu au început cu Ground Control, Earth 2150 sau Starcraft (deși Starcraftul e mai mult decât o legendă în domeniu), ci cu Dune, Red Alert sau Warcraft. Ca să nu mai vorbim de RPG-uri care, până să ajungă la BG2, Dungeon Siege sau NWN au trebuit să treacă nu numai prin epoca de hârtie, dar și prin perioada dungeon-crawler-elor de genul Eye of the Beholder, Might and Magic 1 sau primele Ultima, unde grafica era mai mult intuitivă.

Ce efecte 3D, ce T&L? În cazul acestor jocuri în care grafica se limita la grămezi de pixeli aruncați pe monitor, feeling-ul făcea toti banii. Eu mai joc până și în ziua de azi jocuri de la începutul deceniului trecut și le apreciez mai mult decât minunile tehnologiei moderne, cu grafică superbă și 0 poveste (vezi rateul celor de la Massive cu Aquanox).

Evident, după părerea mea, feeling-ul este totul la un joc. Grafica este numai un mic izvor de inspirație care ajuta la conturarea universului jocului respectiv. La fel și sunetul. Ele nu sunt nicidecum un substitut pentru acel joc și nici nu ar trebui să aibă alt rol. Eu unul prefer să-mi motivez alegerea prin exemple și contraexemple. Să luăm pentru început „Black & White". O cititoare spunea că nu e nimic mai mult decât un Tamagochi 3D. Din păcate pentru Lionhead și eforturile lor, eu tind să fiu de acord. După părerea mea povestea e de doi bani (mai bine spus de-a dreptul aberantă și deloc inedită) și singurul lucru care cât de cât place este uriașa libertate de mișcare. Creatura este deseori frustrantă, ca și ideea de a „desena" vrăjile, idee care dezavantajează posesorii de mouși mai bătrânei. Mi-a plăcut mult mai mult Populous, tot un joc de-al lui Molyneux, care, deși schiopătă la capitolul poveste, era cu siguranță mai mult decât un Tamagochi uriaș cu o maimuță imbecilă.

Jocurile pe care le apreciez cel mai mult sunt jocurile cu story și feeling cât mai complexe. Spre exemplu universul Baldur's Gate mi s-a părut extraordinar de captivant, ba chiar uneori veridic și credibil. Saga Baldur's Gate, toate cele 4 jocuri (2+2 add-on-uri), m-au făcut să simt cu adevărat că interacționez cu acea lume. Implicare în poveștile de dragoste sau modurile de abordare diferite ale problemei în funcție de allignment sau de anumite decizii și replici mă determină să plasez aceste jocuri între capodoperele jocurilor pe PC. Aceeași situație este și în cazul Fallout. Nimeni nu poate spune că Fallout sau Baldur's Gate au o grafică de film SF. Este vorba de bătrâna perspectivă isometrică, cu mici efecte 3D (BG2), dar totul este bine desenat și mai ales bine plasat și bine integrat în poveste. În nici unul din aceste jocuri nu simți nimic pus doar de dragul de a fi pus acolo. Totul se integrează perfect în poveștile superbe. O idee interesantă despre importanța feeling-ului este adusă în scenă de seria Diablo. Diablo (I și II) nu e un RPG pur, ci mai degrabă un action, dar deși grafica e modestă, sunetul la fel, iar povestea este și ea tocită, milioane de gameri îl devorează. Din cauza aceluiași feeling. În primul rând ideea că tu, mândru erou, te duci și îl ciomăgești pe însuși diavolul are mare priză la pruncii care reprezintă 70-80% din întreaga comunitate gameristică. În al doilea rând nu există jucător de Diablo care să nu fie obsedat de goana după item-uri unice, set-uri și tot felul de chestii din astea. Eu însumi sunt unul dintre aceștia... Și tocmai acest feature te ține lipit de joc. Mi s-a întâmplat de multe ori să-mi spun în gând ceva de genul „mai joc un

sfert de oră ca să mai urc un nivel". Deci, deși mulți consideră Diablo ca fiind un joc plin de minusuri, feeling-ul degajat și dependența uriașă pe care o creează îl ridică din anonimat.

De-a lungul timpului, jocurile cu un feeling excelent și eventual cu un story bine pus la punct au atras atenția tuturor. Jocuri pe care astăzi majoritatea gamerilor „bibani" (așa numiții „newbies") le ignoră, sunt aproape venerate de veterani. După umila mea părere, acest grup select și restrâns de veterani este singurul care apreciază jocurile la adevărata lor valoare, dincolo de eye-candy, hype și alte miracole ale secolului 21. Încă mai sunt mulți oameni care nici nu se înjosesc să se uite la un Black & White, preferând un quest adevarat de genul Grim Fandango. Între Dungeon Siege și Eye of the Beholder cunosc mulți oameni care l-ar alege fără ezitare pe ultimul. Semn că feeling-ul rămâne, alături de poveste, un element important.

Cu toate acestea devenim încet dar sigur o țară de Counter-Strike. La noi prind jocurile imbecile de genul Max Payne, Q3, UT, CS, jocuri care nu numai că nu solicită deloc gândirea și logica, dar mai afectează și psihicul (observați că sunt numai jocuri pline de violență). Și să nu vă gândiți că e vorba de „struguri acri". Din contră. Sunt un bun jucător și de CS și de UT, am terminat Max Payne și am multe ore la activ de shootere prin rețelele din București. Și cu toate acestea nu cred că aceste jocuri ar trebui transformate în jocuri-cult. Nimeni nu mai joacă o strategie (Starcraft, Red Alert, orice), un simulator (fie el FIFA, NFS sau altele). Toți renunță la un joc cu o cât de mică doza de feeling și care solicită cât de cât creativitatea, în favoarea unor shootere pentru care nu e nevoie decât de inteligența unei amibe.

Pe de altă parte feeeling-ul este poate singura parte a unui joc care rămâne neștirbită de-a lungul vremii. Ceea ce azi pare grafică nașpa, la vremea ei era ceva super, mega, ultra, iar ceea ce azi pare fenomenal, peste zece ani va fi probabil o porcărie. Dar feeling-ul unui joc vechi este același. Am rejucat cu plăcere toate jocurile oferite de voi și mi s-au părut la fel de frumoase ca acum mulți ani, când le jucasem pentru prima oară. Knights & Merchants a fost unul dintre jocurile pe care le jucam la greu acum câtva timp, așa că de-abia aștept să mă distrez din nou cu el.

Heroes 4, ca o comparație vechi-nou, mi se pare oribil pe lângă Heroes 3. Inovațiile sunt puține iar totul este transpus într-o grafică 3D sterilă, fără nimic deosebit. Heroes 3 avea feeling nene, ca și Heroes 2, iar un Hotseat era ceva minunat. Nu am mai simțit același lucru în Heroes 4. Totul e frumos, cu copăcei detaliați, cu clădiri sclipitoare, cu soldați frumos desenați dar atât. Nu te mai simți într-adevăr în fruntea acelor armate. Tot feeling-ul parcă a dispărut, uitat în fața graficii excesiv de elaborate. L-aș fi preferat tot 2D, cu mai multe castele, vrăji și tipuri de eroi, cu niște skill-uri regândite, cu mai multe item-uri, cu niște campanii noi și eventual cu partea de RPG mai accentuată. Sună a add-on, dar mie mi s-ar fi părut mai reușit.

Două dintre jocurile noi care mi-au plăcut în mod deosebit au fost Stronghold și Etherlords. În Etherlords s-a realizat o îmbinare interesantă între TBS, RPG și MTG, în timp ce Stronghold avea o poveste frumoasă, cu parfum de Ev Mediu și cu un feeling superb. M-am trezit efectiv urlând în fața calculatorului: „pe metereze băieții mei!!!" sau „încingeți uleiul să-i ardem pe nemernici!!!".

Din păcate, astfel de jocuri sunt rare. Într-o lume în care grafica și multiplayer-ul primează, eu prefer să fiu un rebel. Și în calitatea mea de James Dean al jocurilor mă apuc din nou de Odium, de Day of the Tentacle, de Warcraft II, de Monkey Island, de Might and Magic și de Baldur's Gate. Asta e, deși feeling-ul și povestea au decăzut în fața multora, părerea mea este aceeași: jocul fără feeling e ca mașina fără motor. Fără nu face doi bani...

Același cititor și critic,
the darK.One

Ungureanu Mihai



Cea mai importantă parte a unui joc nu există! Degeaba are grafică și sunet extraordinar dacă gameplayul nu există! Degeaba are feeling sau gameplay de excepție dacă controlul în loc să te ajute mai mult te încurcă! Degeaba are o idee excelentă dacă este prost pusă în practică! Nu sunt un împătimit al graficii, dar nici trei linii și două cercuri nu mă mulțumesc. Cu toate astea NU GRAFICA FACE UN JOC!!! Un coleg spunea că Disciples II este mai bun ca Heroes IV. L-am întrebat de ce și a spus că are o grafică mult mai bună, că are animații mult mai bine realizate și alte lucruri asemănătoare. Când l-am întrebat de gameplay m-a întrebat ce-i aia.

Oricum, deja deviez de la subiect și nu prea vreau. Un joc nu trebuie să aibă o idee originală ca să fie bun sau chiar foarte bun. Cel mai bun exemplu cred că este Starcraft care nu aducea nimic nou genului (poate în afară de diferențele majore dintre rase) dar a reușit să facă mulți gameri, adepți ai RTS-ului sau nu, să „piardă" multe zile și nopți în fața monitorului.

Nu zic că grafica bună strică (deși crește mult cerințele de sistem, cum a fost Total Annihilation). Cel mai important lucru legat de grafică este să fie îngrijită; nici detaliile foarte amănunțite nu strică deloc.

Sunetul poate reprezenta un avantaj foarte mare, după părerea mea. O coloană sonoră pe care o ține minte lumea este un foarte mare avantaj.

Cea mai importantă parte a unui joc este cu siguranță gradul său de finalizare!!!

Andrei din Galați



În legătură cu subiectul lunii.

Am stat și m-am gândit destul de bine la subiect.Toată lumea e în forfotă cu grafica asta. Nu mă plâng pentru că am un GeForce2, dar în goana asta după grafică se uită multe lucruri care au făcut din vechile jocuri, fără pretenții grafice, jocuri de neuitat care m-au ținut nopți întregi cu ochii lipiți de geamul gros al monitorului. Eu consider că grafica este un lucru foarte bun dar cred, și este părerea mea, că nu grafica contează cel mai mult și acceleratoarele grafice sunt folosite la maxim doar la FPS-uri. La un RPG sau TBS este mult mai puțin folosită puterea acceleratoarelor 3D.

Toată tevatura asta cu GeForce 4, 5, 6, 7 și cu prețuri exorbitante cu care îți cumperi un computer nou esteceva la care românul de rând rămâne doar cu uitatul.

Pentru mine cel mai important lucru într-un joc este inteligența, creativitatea și apoi restul: grafica, storyline etc. Toată lumea vrea ca atunci când omori un montru să sară din el 50.000.000.000 de bucăți de carne, 50.000 de litri de sânge să se lipească de tot (chiar pe față dacă se poate), cât mai multe trilioane de poligoane, să se scobească un personaj din joc în nas și să i se vadă vârful firului de păr proaspăt tăiat cu forfecuța de la 1000 de metri.

Nu poți să ai un joc în care ai o grafică super și mergi și tragi ca fraierul câteva ore după care gata, THE END.

Cu ce te-ai ales? Cu încă un joc terminat numai bun de pus la galeria de jocuri terminate în ultimii 7-8 ani.

Să nu mă înțelegeți că am ceva cu FPS-urile, ba chiar îmi plac foarte mult, dar după o serie de jocuri terminate nu m-am simțit pre bine sau prea satisfăcut. Când terminam un Comandos, un Desperados sau un Age of Empires, un Starcraft sau Diablo mă simțeam excelent. Acuma...

Concluzionând... într-un joc contează totul, de la grafică până la documentul readme.txt care vine cu orice joc.

Ce e mai bun și mai acaparant la un joc? Ce mă face pe mine să urăsc un joc și să iubesc altul? Orice ar fi este vorba despre o părere pur subiectivă pe care trebuie să o respect.

Părerea mea? Fiecare dintre elementele unui joc, până la ultimul, are o anumită influență asupra deciziei finale. În același timp fiecare dintre aceste elemente poate influența decisiv impresia finală. Depinde până la urmă de ce îi place fiecăruia. Ești ahtiat după grafică? Îți garantez că un joc cu o grafică mai mult decât impresionantă și cu un gameplay, storyline etc. sub medie îți va fi pe plac. Gameplay-ul este cel care te interesează cel mai mult? La fel...

Pentru cei ceva mai pretențioși trebuie însă ca jocul să dea dovadă de un anumit balans între toate elementele sale. Și, cum spunea cineva mai sus, gradul de finalizare, finisare a jocului trebuie și el să fie la un nivel mai mult decât acceptabil.

În cele din urmă trebuie să faci ca în viață, atâta timp cât ție îți place și te face să te simți bine, părerea celorlalți nu mai contează chiar atât de mult.



Ne-au mai scris: Vișan Mihai, Alex din Constanța, Neo_the_Paladin din București, Andrei Serb aka Dynamix, Dracula din Timișoara, Sorrybut Itssecret, Endru, Maverick, Bebe din Cluj, Jojo din Brașov, Ady Eraser, Doom Hammer, Fremenul Adi from Arrakis, Diamond, Holowman din București, Bogdan Andrei din Urziceni, Bogdan aka Sebek, Alex din Vatra Dornei, Andrei din Galați, Cosmin Boidocan, Biro Andrei, El'iablo din București, Ionutz Ghenade, Căprărescu Nicolae.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Orange	C2
Romania Data Systems	57
Nokia România	11
Flamingo Computers	23, C4
Monosit Conimpex	43
Videoton VTCD	75

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158, 093-570511
094-754983, Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)
Redactor șef :
Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)
Secretar de redacție:
Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunct:
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:

Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)
Bogdan Amititeloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihai Călin (Koniec)
(koniec@level.ro)
Claudiu Levente (Claude)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:
Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Florin Crișan
(florin_crisan@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne la tel: 068-415158 și fax: 068-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria.
Montaj și tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

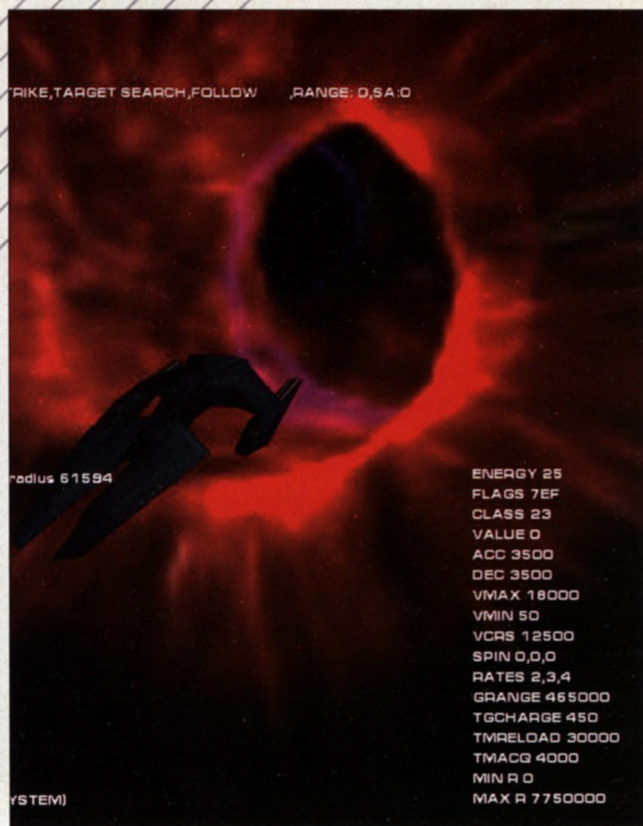
LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 și 15.00.



The Elder Scrolls III: Morrowind

Un RPG așteptat.... și așteptat... și așteptat



Battle Cruiser Millenium

Un Elite al zilelor noastre



Freedom Force

Supereroi desenați într-un RPG



Pirates - The Legend of Black Kat

O pirată pe PS2. Hmmm!



Computer & Communications

• Mai 2002 • 59.000 lei • ISSN 1453-7079





În premieră: GeForce 4 Ti4600

Computer & Communications

Pentium4 2,2 GHz contra Athlon XP 2000+

Hardware și software pentru DVD

Pe CD: KDE 3 • ImageModeler 3.0 • Macromedia Flash MX • McAfee Firewall 3.0

Versiune completă • Netscape 6.2

Versiuni evaluare • Paragon Ext2FS Anywhere 2.5 • O&O BlueCon v4 • PCMark 2002

Freeware • ICQ 2002a • SmartFTP 1.0 • Crazy Browser 1.0.5 • Zee-Troll • LANster 0.99 • Fractalus 3.62 • WinLAME • Detonator XP 28.32 • FreeDVD Codec Installer 1.0 • VB.NET Projects • Via 4in1 4.38 • Xml Components

Shareware • Add/Remove Plus 2002 3.1 • iuVCR 4.0 RC1 • Crystal FTP 2.7 • ZoneAlarm 3.0 • NetProxy 4.01 • Sambar Server 5.1 • TweakXP • ThumbsPlus 5.01 • WinDriver 5.04 • ContextView Pro • PEBundle 2.30

Linux • Netscape 6.2 • DivX 5.0 • Oggle 0.8.2 • Oms 0.1.2

Test • 6 DVD playere software

19 scanere pe...

profesionalism

• Aprilie 2002 • 59.000 lei • ISSN 1453-7079





Sunet 5.1 convenabil

Computer & Communications

Noutăți și tendințe la CeBIT și IDF

Ieftin: Editare video digitală

Pe CD: DivX 5.0 Pro • Vegas Video 3.0 • 3D Mark 2001 SE • Adobe After Effects 5.5 • Kylix 2.0 Open Edition

Versiuni complete • Opera 6.01 • RealOne player

Versiuni evaluare • Dance eJay 4.0 • Rhinoceros 2.0 • Main Actor 3.65

Shareware • BanPopup 1.0 • LiteServe 1.4 • 3D Flash Animator 3.51 • SecureCRT 3.4.3 • YAMP 2.2 • Advanced HTML Protector 2.0 • ArchiveXpert 1.1.2.52 • UltimaShell 1.33 • DLLShow 4.8

Freeware • BearShare 2.4.4 • IE Booster 1.4 • Google Search 1.5.2.0 • ApiDivXPlayer • Jedi Win32 API • Adaptec ASPI 4.70 • RO Keyboard 1.8 • Absolute HTML Compressor 1.12

Test soft • 6 editoare video

Kylix 2 – un De...

experiență

• Martie 2002 • 54.000 lei • ISSN 1453-7079






Apariția lui GeForce4

Computer & Communications

Design industrial cu SolidWorks

Calea către Windows XP

- performantele lui XP în comp... pe pl...
- sfatu... upgra...
- prim... de op... Micr...

TES...

Adr...

- oferte... http...

Pe CD: gmax • Norton Personal Firewall 2002

DEMO • Photographic Edges 5.0 • AdLib Publisher 4.1.0 • AutoEye 1.0 • Homesite 5 • Diskeeper 7.0.398 Workstation • CoffeeCup FireStarter 4.5 • F-Secure SSH Client 5.1 • O&O Defrag 2000 Professional Edition

FREEWARE • Apache Web Server 1.3.23 • PHP 4.1.1 • FlashGet 1.2 beta 1 • FreeCAD 5 • Go!Zilla 4.1.0.37 • CloneDVD XP 1.2 • IncrediMail Xe build 1600580 • Kerio Personal Firewall 2.1.0 beta 2 • FreePascal Compiler 1.0.4 • mySQL 3.23.47 • 2XExplorer 1.2.1.7

SHAREWARE • AbsoluteTelnet 1.80 • FTPVoyager 9.0.1 • mIRC 6.01 • Serv-U 4.0.0.4 • Virtual CD 4.04 • Advanced GIF Animator 2.6 • LSX-MPEG Encoder 3.5 • Build! VB 1.21 • PerlBuilder 2.0c • XSLerator 2.0.44

TEST Software: 9 editoare de cod-sursă pentru programatori

Cele mai bune edito...

• Februarie 2002 • 54.000 lei • ISSN 1453-7079

CHIP 2/2002 www.chip.ro

A doua revoluție la iMac

Computer & Communications

Editoare HTML pentru începători

performanță / preț = DDR

TEST: - primul chipset Intel cu DDR - 28 plăci de bază pentru Athlon

Pe CD: Delphi 6 Personal Edition • Opera 6 • Java Runtime Environment 1.3.1_01

Versiuni evaluare: • BlackICE Defender 2.9 • Assistant Translator 3.0 CHIP Edition • Compupic Pro 6.0.1 • Frigate 2.02 • Catalogul Standardelor Române

Linux: OpenOffice 641 • GAIM 0.49

Shareware&Freeware: Audiogalaxy Satellite 0.608 • Motherboard Monitor 5.1.0.4 • Windows Registry Guide 3.4 • WinRAR 2.9 romanian

Test Soft: 8 editoare HTML

Noile facilități din Delphi 6

ZAPP: un concurent pentru GSM, prima rețea CDMA din Europa

Rezultatele complete la CHIP – Produsul Anului

dinamism

obiectivitate



Procesor Intel Pentium 4 1,8GHz
Placă de bază MSI 845 Ultra-C
Memorie PQI 256MB DDRAM PC2100
Hard disk Western Digital 40 GB
Interfață grafică MSI GeForce4 MX440 TV-OUT
DVD-ROM DVD 16x

Sistemele seriei Diablo sunt dedicate aplicațiilor multimedia, de la jocuri și entertainment la programe dedicate creației multimedia. Configurațiile sistemelor Diablo răspund celor mai exigente cerințe. Sistemele au la bază procesoare puternice care încorporează instrucțiuni multimedia, interfețe grafice de mare performanță, hard discuri rapide de mare capacitate și extensii multimedia de cea mai înaltă calitate.

Diablo™ 666I

Procesor:
Intel Celeron 1,2GHz
Placă de bază:
MSI 6337
Memorie:
PQI 256MB SDRAM PC133
Hard disk:
Western Digital 40 GB
Interfață grafică:
MSI GeForce2 MX200
DVD-ROM:
DVD 16x



Diablo™ 666A

Procesor:
AMD Athlon XP 1800+
Placă de bază:
MSI nForce 6367
Memorie:
PQI 256MB DDRAM PC2100
Hard disk:
Western Digital 40 GB
Interfață grafică:
integrată, GeForce2 MX
DVD-ROM:
DVD 16x



Diablo™ 6666G

Procesor:
Intel Pentium 4 2GHz
Placă de bază:
MSI 850 Pro5
Memorie:
PQI 512MB RDRAM PC800
Hard disk:
Western Digital 60 GB
Interfață grafică:
MSI GeForce4 TI4400 VIVO
DVD-ROM:
DVD 16x



FLAMINGO COMPUTERS

www.flamingo.ro
0800-22.55.72 (0800-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro